

# Official PlayStation №4 '99

РОССИЯ

## Populous: The Beginning

**Guardian's Crusade**  
**Akuji the Heartless**  
**Smash Court Tennis**  
**Rollcage**  
**Need for Speed 4**  
**A Bug's Life**  
**Music: Music Creation**  
**Street Fighter Alpha 3**  
**Max Power Racing**  
**Viva Football**  
**Gex 3**

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe



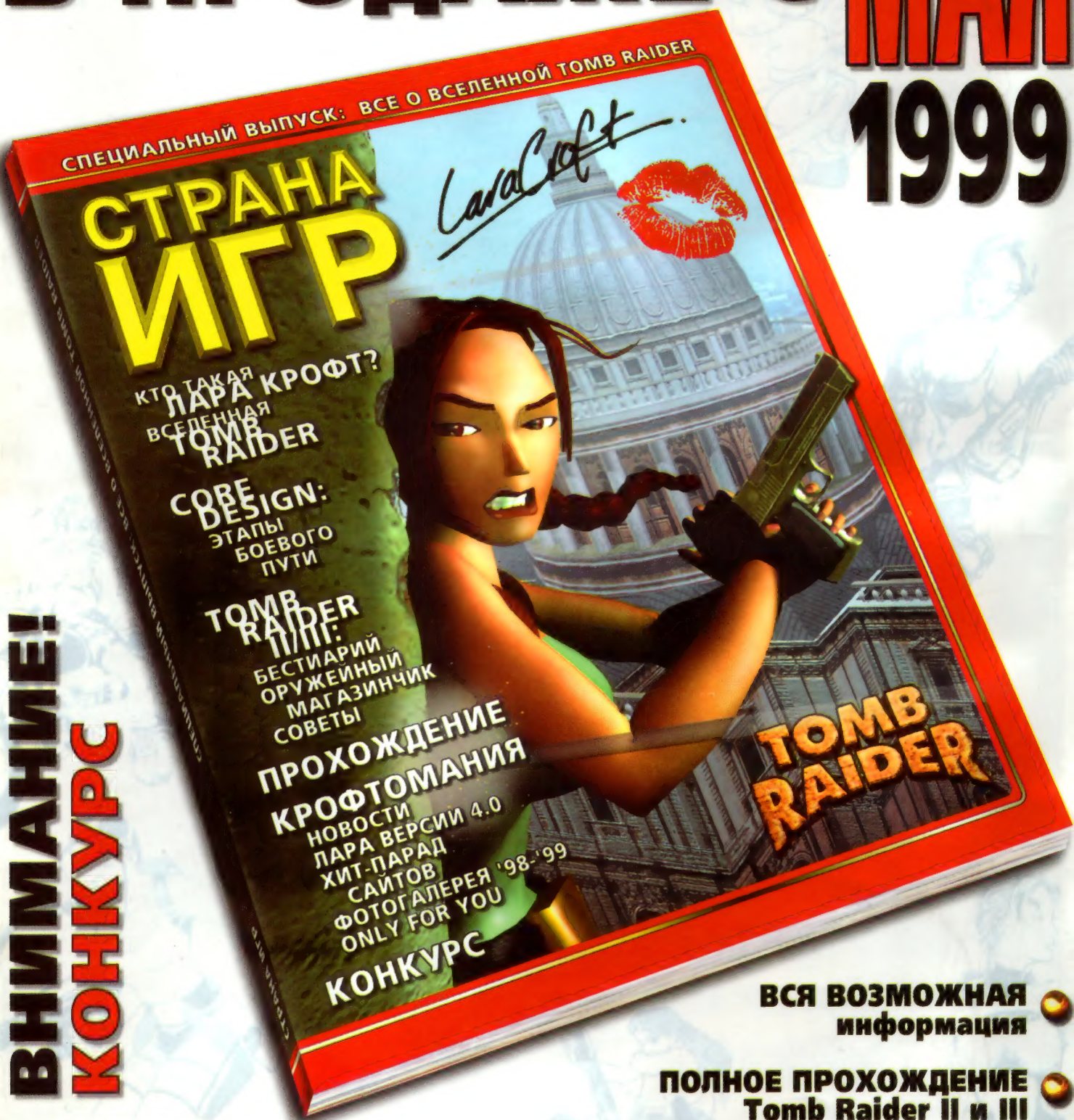
0 005013 2





# ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С МАЯ 1999

ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС



ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ  
и свежие новости

ЛАРА КРОФТ —  
секс-символ компьютерных  
и видеоигр конца столетия

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER**



Журнал «Official PlayStation»  
Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## Редакция:

Борис Романов,  
Михаил Разумкин  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: opm@gameland.ru

## Дизайн, Верстка:

Кирилл Горлячев cgor@gameland.ru  
Сергей Лянге,  
Леонид Андруцкий,  
Владислав Пискунов

## Корректор:

Екатерина Васильева

## Авторы статей:

Дмитрий Полухов,  
Александр Грузинский,  
Алексей Ковалев,  
Александр Щербаков,  
Роман Стефанцов,  
Андрей Белкин,  
Иван Напреенко,  
Леонид Фигуни,  
Дмитрий Эстрин,  
Лев Платонов

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель и издатель)  
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru  
директор

Юрий Королев yuri@gameland.ru  
финансовый директор

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

## Рекламная служба:

Игорь Пискунов  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовые продажи:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3, комн.6,  
ст. метро «Курская».

## Web-Site:

http://www.gameland.ru  
e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 30 000 экз.  
Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка  
Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,  
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia



## УВАЖАЕМЫЕ ПОДПИСЧИКИ!

В связи с финансово-экономическим кризисом, разразившимся в нашей стране в августе прошлого года, сильно изменились условия издания нашего журнала. Подорожала бумага, типографские услуги, услуги по доставке журналов и т.д. Каталожная цена для подписки (по которой Вы подписывались) формировалась до кризиса и на сегодняшний день она значительно ниже себестоимости, поэтому условия поставки журнала подписчикам изменились. Количество журналов **без CD** будет в два раза меньше, чем подписался подписчик, а количество журналов **с CD** — в три раза меньше (это связано с разницей в каталожной цене). Но есть радостная новость: сейчас проходит подписка на журнал начиная с апреля этого года. Цена подписки на 1 месяц на журнал **с CD — 73,33 руб.**, а **без CD — 43,18 руб.** Желающим подписаться следует поторопиться.

С уважением, отдел распространения

**КУРЬЕР**  
**ПРЕССЕРВИС**

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время, сделав заказ по телефону:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

## ВНИМАНИЕ!

Издательству  
Game Land Publishing  
**требуются**  
на постоянную работу:

**Главный редактор**  
нового молодежного  
журнала (с опытом  
работы)

**Дизайнер**  
(с опытом работы  
в периодических  
изданиях)

**Верстальщик**  
(с опытом работы)

Информацию о себе  
направляйте:  
**vlad@gameland.ru,**  
**dmitri@gameland.ru**  
факс: 125-0211



## Хит?

- 004** Dino Crisis
- 008** Star Wars: Episode One. The Phantom Menace

## Железо

- 012** Next Generation PlayStation.

## В разработке

- 016** Sports Car GT
- 018** Monaco GP
- 019** Rugrats
- 020** Dirt
- 022** Expendable
- 023** X-Men
- 024** Retro Force
- 025** Re-Volt
- 026** Le Mans 24
- 027** Jeff Gordon XS Racing
- 028** Bloody Roar 2

## Обзор

- 030** Guardian's Crusade
- 034** A Bug's Life
- 038** Akuji the Heartless
- 040** Smash Court Tennis
- 042** Rollcage
- 044** Need For Speed 4
- 048** Populous: In The Beginning
- 052** Street Fighter Alpha 3
- 054** Max Power Racing
- 056** Viva Football
- 058** Gex 3
- 061** Deep Cover Gecko
- 061** Music

## Тактика, секреты

- 062** Guardian's Crusade
- 066** Spyro The Dragon
- 076** Коды

## Обратная связь

- 078** Письма

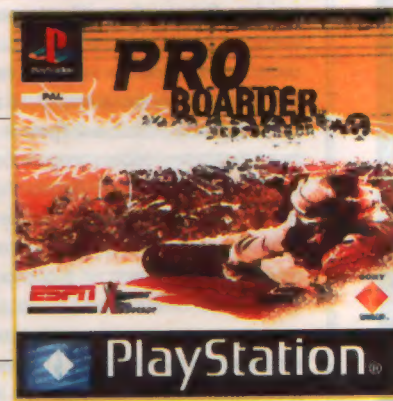


## СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Dino Crisis	4	Need For Speed 4	44
A Bug's Life	34	Populous The Beginning	48
Akuji The Heartless	38	Retro Force	24
Bloody Roar 2	28	Re-Volt	25
Dirt	20	Rollcage	42
Expendable	22	Rugrats	19
Gex 3	58	Smash Court Tennis	40
Guardian's Crusade	30, 62	Sports Car GT	16
Jeff Gordon XS Racing	27	Spyro The Dragon	66
Le Mans 24	26	SW:EI The Phantom Menace	8
Max Power Racing	54	Street Fighter Alpha 3	52
Monaco GP	18	Viva Football	56
Music	60	X-Men	23



# PRO BOARDER™





# Dino Crisis

ЖАНР: 3D-action/horror adventure  
 ИЗДАТЕЛЬ: Capcom  
 РАЗРАБОТЧИК: Capcom  
 ВЫХОД: Осень 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Resident Evil, Silent Hill

**В** начале появились страшные сказки. Древние люди, расположившись вокруг костра, с замиранием сердца внимали речам шамана, рассказывавшего о трехглавом демоне Агу-агури и его ужасном подземном царстве. Цивилизация развивалась, и фантазия людей становилась все более и более изощренной. В дни мрачного Средневековья особой популярностью пользовались истории про домовых и упырей, а в эпоху Ренессанса, когда в Европе развивалось книгопечатание, в моду вошли романы о ведьмах и колдунах. Человеку во все времена была свойственна необъяснимая тяга ко всему ужасному и мистическому. Каждая эпоха имеет свое представление о том, какие темные силы обитают в мрачных глубинах этого мира. Английские готические романы о вампирах и призраках, немецкие рассказы о странных и опасных чужаках, приходящих в наш мир из глубин Ада, — все это разные стороны одной медали. Однако индустриальный девятнадцатый век принес с собой новый взгляд на эту проблему. Британская писательница Мэри Шелли первой почувствовала прогрессивные веяния наступавшей эпохи и написала роман ужасов, в котором зло являлось порождением науки. Речь, конечно, идет о «Франкенштейне».

Мысль о том, что в нашем современном мире возможны сугубо научные эксперименты, которые по своим последствиям могут превзойти самые дикие выходки древних магов, показалась всем очень свежей и интересной. Зная Мэри Шелли подхватили такие известные писатели, как По, Стокер и, конечно, Говард Лавкрафт. Потом возникло киноискусство, которое революционным образом изменило представление людей о том, как надо пугать своих ближних. Фантастические спецэффекты, сложный грим и сотни литров томатного сока, которые были задействованы в фильмах Дарио Ардженте и Джона Карпентера, производили на зрителя весьма сильное впечатление. Степень интерактивности этого жанра действительно повысилась: одно дело — читать страшную книжку, и совсем другое — когда всякие недобрые события происходят перед тобой на широком экране и в реальном времени.

И вот, наконец, мы с вами получили возможность лично столкнуться с радиоактивными зомби-мутантами и прочей нечистью нашего века. Это стало возможно с помощью одного из наиболее фантастических порождений технического прогресса — всеми нами любимых видеоигр. И если говорить о наиболее ярких представителях подобного жанра, то первыми на ум приходят три названия: **Parasite Eve**, **Silent Hill** и, конечно, **Resident Evil**. **Resident Evil** явилась подлинным открытием для любителей высокотехнологичных ужасов. Игра получилась очень убедительной и реалистичной. Атмосфера психологического напряжения и ощущение постоянной скрытой угрозы органично сочетались с броской, шокирующей графикой. Автором концепции игры и ее продюсером был Шиндзи Миками, которому эта разработка принесла истинно мировую известность. Этот молодой японец, который считает, что основная опасность для человечества исходит от разного рода мутагенных воздействий, сумел нарисовать весьма мрачную картину общества, ставшего жертвой биологического заражения. И сделал он это настолько удачно, что фирма **Capcom** до сих пор получает с этого изрядные дивиденды.

И вот, в конце ноября прошлого года, **Capcom** официально объявил о существовании нового проекта, разработка которого проходит под непосредственным руководством Шиндзи Миками. И этим проектом является отнюдь не **Resident Evil 3**, как думали многие, а абсолютно новая игра под названием **Dino Crisis**. Новое детище Миками должно прийти по вкусу всем любителям его стиля, хотя на сей раз речь будет идти не о распухших мутантах, а о неких кризисных явлениях, произошедших по вине динозавров.

О, эти динозавры! Майкл Кричтон, автор сценария «Парка Юрского периода», произвел настоящую революцию в умах нового поколения, которое уже успело достаточно позабыть «Затерянный мир» Конан-Дойла. К тому же люди весьма живо восприняли идею о катастрофичности генетических экспериментов, ведь еще жива в памяти народной вполне реаль-



ная история о клонировании овечки Долли. И Миками с энтузиазмом взялся за написание сценария игры, в которой мысль о возрождении динозавров была развернута с истинно японской изощренностью. Действие **Dino Crisis** разворачивается в совсем недалеком будущем. Один гениальный ученый, профессор Кирк, работает над полуфантастическим проектом создания мощного и экологически чистого топлива. Его исследования поглощают все выделяемые ассигнования, однако результат его работ совсем не удовлетворяет университетское начальство. Правительственные чиновники считают его концепцию, основанную на принципе чистой энергии, чем-то вроде маниакального плана изобрести вечный двигатель. Финансирование его работ прекращается, и профессор, разозленный такой черной неблагодарностью, симулирует собственную гибель во время хорошо срежиссированного взрыва в лаборатории. На самом деле молодой профессор ушел на остров Ибис, где в одиночку продолжал проводить свои исследования. Теневые владельцы мира, образы которых нам хорошо знакомы по сериалу «Секретные материалы», волей случая узнают о чудесном воскрешении Кирка и решают ознакомиться с результатами его исследований. И вот на остров высаживается команда, сплошь состоящая из матерых работников спецслужб. Их цель проста и цинична: захватить профессора, забрать все





материалы, связанные с его опытами, и доставить это все куда следует. Однако парней из правительства ожидает неприятный сюрприз — агенты, высаженные на остров, не выходят на связь. Такова предыстория.

Сама игра начинается в тот момент, когда правительство принимает решение о высадке на остров еще одного суперагента, который по своим моральным и физическим качествам превосходит всех членов прежней бригады, вместе взятых. За этого героя вам и придется играть. Или, если быть точным, за героиню. Агент Реджина, гордость отдела спецрасследований, должна проникнуть на территорию комплекса исследовательских лабораторий и отыскать профессора Кирка, попутно выяснив судьбу пропавших спецназовцев. Девушка десантируется на Ибис и мгновенно оказывается в окружении злобных и кровожадных динозавров. С этого момента на вас возлагается вся полнота ответственности за жизнь Реджины, ибо вам предстоит провести ее через такие места, куда лучше вообще не попадать. Десятки динозавров — и среди них ни одного травоядного! Разработчики обещают, что все эти рапторы и тиранозавры будут обладать действительно устрашающей внешностью и изрядной физической силой. К тому же эти коварные создания могут ловким ударом выбить оружие из ваших рук, после чего ваши шансы на победу в схватке резко сократятся. Все эпизоды игры режиссировались лично Шинджи Миками, который стремился к достижению максимального психологического воздействия на играющего.

Но положение Реджины отнюдь не столь безнадежно, как это может показаться на первый взгляд. Она обладает недюжинной ловкостью и силой, а ее умение пользоваться разнообразнейшим оружием делает эту девушку вдвойне опасной противницей. Кстати, разработчики предусмотрели возможность модификации оружия, так что Реджина сможет пользоваться самыми удивительными базаками, сконструированными в соответствии с вашими технологическими пристрастиями. Вот если, к примеру, на гранатомет навесить два shotgun'a, то получится такая штука, от выстрела которой редкий раптор долетит до середины местной реки.

«**Dino Crisis** является новейшей разработкой **Capcom** из серии игр, по своему жанру напоминающих фильмы ужасов. Эту серия продолжает

традиции, положенные игрой **Resident Evil**, — заявил Билл Гарднер, президент компании **Capcom Entertainment**. — **Dino Crisis** производит очень сильное впечатление. Когда раптор атакует или тиранозавр распахивает свою пасть, то вы в полной мере

ощущаете звериную жестокость этого древнего ящера. Играя в эту игру, постарайтесь не впасть в панику, когда столкнетесь с самыми ужасающими хищниками, которые когда-либо бродили по поверхности Земли. **Dino Crisis** предназначен для миллионов поклонников **Resident Evil** во всем мире. Те, кому понравились наши предыдущие разработки, знают: Шинджи Миками и его команда снова попали в десятку.»

Билл Гарднер прав — **Dino Crisis** является безусловным преемником предыдущего шедевра Шинджи Миками. По крайней



мере, графика в новой игре очень мало отличается от **Resident Evil**. Правда, у **Dino Crisis** есть одна интересная особенность: вместо того чтобы использовать заранее сосчитанный трехмерный ландшафт и неподвижную точку съемки, разработчики решили использовать плавающую камеру в сочетании с полигонным пейзажем. Решение прогрессивное, тем более что успех игры **Silent Hill** от **Konami** убедительно подтвердил правильность такого подхода. Это, безусловно, прибавит игре динамизма: бежишь, стреляешь, камера движется, полигоны вращаются, спецэффекты сверкают со всех сторон, а тут еще и динозавры

с их пресловутой реалистичностью! А за всем этим маячит мрачная фигура Шинджи Миками.

Игра изобилует всевозможными световыми эффектами, кровавыми сценами, головоломками в стиле **Resident Evil** и разного рода маленькими, но живо-

писными деталями. Например, когда персонажи чувствуют опасность, то их шаг становится медленным и осторожным. Бдительность, и еще раз бдительность, — на острове Ибис может произойти любая неприятность.

Премьера **Dino Crisis** состоялась в рамках токийского игрового шоу 19 марта. На гигантском проекционном экране были продемонстрированы самые характерные моменты игры. По свидетельствам очевидцев, увиденное впечатляло. Вначале устрашающего вида тиранозавр сокрушил какое-то архитектурное сооружение, свирепо лязгая челюстями и разбрасывая по округе обломки балкона. Потом разработчики показали весьма драматичную сцену смертельной схватки между двумя динозаврами. Эти ящеры сражались не на страх, а на совесть: обилие оторванных частей тела возрождало в памяти зрителей известный бой между Тайсоном и Холлифилдом. Под конец на экране промелькнула душераздирающая сцена нападения птеродактиля на героиню игры: летающий ящер камнем упал с неба на бедную Реджину, схватил ее своими когтями, и что есть силы ударил о стену. О результате вы и сами можете догадаться. Любопытно, что все эти фрагменты не были частью заставки или специально снятыми рекламными клипами. Это были обычные отрывки из игры. По свидетельству Марка МакДональда, корреспондента **GameSpot**, «**Dino Crisis** — это один из главных фаворитов выставки. Временами было сложно поверить, что все происходящее на экране генерировалось на обычной Sony PlayStation в режиме реального времени».

На одной из недавних пресс-конференций Шинджи Миками и Йошики Окамото, пресс-секретарь компании **Capcom**, сообщили, что полномасштабная демонстрационная версия **Dino Crisis** будет представлена вниманию публики на выставке Е3, которая пройдет в Лос-Анджелесе в середине мая. Выпуск игры назначен на осень, причем **Dino Crisis** должен будет появиться в Японии и США в одно и то же время. Естественно, на той же самой пресс-конференции был поднят вопрос об излишке насилия, который является столь характерным для стиля Миками. Представители **Capcom** заявили, что насилия в игре ровно столько, сколько нужно, и излишек крови — это элемент стиля. Триллеры все-таки делают, а не аркады







детские. К тому же тема-то какая: если в прошлой игре вам приходилось иметь дело с низкорослыми зомби, то на этот раз вашими противниками будут огромные динозавры, которые иногда и на экране-то уместиться не могут. Они будут ломиться отовсюду, и даже за кирпичной стеной вы не будете чувствовать себя в безопасности: для тиранозавра кирпич, как для нас фанера.

Вам придется побывать в разнообразнейших местах, ведь секретная лаборатория профессора Кирка раньше была закрытым военным объектом. Почему она вдруг оказалась в полном запустении — это известно лишь Шинджи Миками. Однако профессор там очень неплохо обосновался, и путь к нему лежит через мрачные коридоры, заброшенные залы, где с потолка капает какая-то гадость, и бурозеленые джунгли. Не самое подходящее место для профессора, однако подобные пейзажи идеально сочетаются с настроением игры. Атмосфера **Dino Crisis** действительно мрачновата, но подобный стиль, надо сказать, оказался близок широкой публике. На последнем опросе общественного мнения, проведенного Интернет-журналом Videogames.com, **Dino Crisis** занял второе место среди наиболее ожидаемых игр. На первом месте, кстати, находится **Legend of Mana**. Пока сложно рассуждать, насколько хороша будет новая разработка от **Capcom**. Определенные выводы можно будет сделать лишь в мае, когда работа над игрой будет почти завершена и первые счастливицы смогут протестировать ее демо-версию.

Конечно, самые последовательные поклонники творчества Миками могут резонно



поинтересоваться: а как же **Resident Evil 3**? И что это за **Resident Evil: Code Veronica**? **Resident Evil 3** будет, и в этом нет никаких сомнений. Просто Миками решил пойти на небольшой эксперимент. **Resident Evil: Code Veronica** — это новая разработка для Dreamcast, в которой будет несколько иное графическое решение, нежели в прошлых сериях этого сиквела. Откровенно говоря, **Code Veronica** будет гораздо меньше похожа на **Resident Evil**, чем тот же самый **Dino Crisis**. Сейчас же тема дня — это динозавры. К тому же разработчики **Dino Crisis** грозятся создать игру, которая задействует все ресурсы PlayStation, а значит графика, звук и AI будут на должном уровне. Мистики, правда, в игре поубавится, ведь бояться нам придется не странных существ, похожих на персонажей Босха, а простых и честных динозавров. Миками перешел от эстетики «Пятницы, 13» к эстетике «Челюстей». Что же, стиль-то один, так что в дальнейших сериях **Resident Evil** мы вполне можем столкнуться с динозаврами-зом-



би или мутировавшими птеродактилями, что свежо и интересно.

Вообще, Реджина является типичной продолжательницей традиций Лары Крофт. Правда, в футуристическом японском стиле. Сила человеческого духа противопоставляется слепой звериной ярости. Эти девушки убедительно показывают, что мы — цивилизованные люди и умеем пользоваться современным оружием. Как сказал Эш из «Зловещих мертвецов», «хороший, плохой — не все ли равно, главное — у кого ружье». Ружье — у Реджины, а, как известно каждому любителю видеоигр, хороший динозавр — мертвый динозавр. Собственно говоря, в этом и заключается вся философия **Dino Crisis**.

Не знаю, как вы, но я был несколько разочарован таким развитием событий. Все-таки живописные мутанты из **Resident Evil** производят большее впечатление, чем клещающие челюстями ящеры. Все-таки хочется чего-нибудь оригинального. Но японцы любят динозавров и знают в них толк. Япония как-никак является родиной Годзиллы. Что же, пусть в игре будет меньше экзотики, зато присутствует динамичность действия и хорошая графика.



Пока мало что известно о музыкальном сопровождении **Dino Crisis**, однако рев и вопли динозавров получились весьма реалистичными и убедительными. Подобных спецэффектов в игре предостаточно, так что цифровой стереозвук из **Dino Crisis**, выведенный на достойную аудиосистему, сможет привести ваших соседей в состояние настоящей паники.

В общем, **Capcom** готовит настоящий подарок для любителей сильных ощущений. Одно уже ясно: **Dino Crisis** не обманет наших ожиданий. Триумф этой игры на токийской выставке является серьезным подтверждением качества этой новой разработки. Шинджи Миками и его коллеги вышли на финишную прямую, игра тестируется и обкатывается, а маркетингологи из **Capcom** уже подсчитали, что прибыль от продаж **Dino Crisis** должна существенно превзойти прибыль от **Resident Evil 2**. Судя по всему, новая игра станет последней разработкой такого рода в двадцатом столетии. Приближается новый век, а за ним и новое тысячелетие. Они принесут нам новые, гораздо более реалистичные и высокотехнологичные игры. И я думаю, что лет через пять **Dino Crisis** покажется нам довольно устаревшим и патриархальным, как сейчас самый первый **Tomb Raider**. Все течет, все изменяется. Однако пока эта сага о динозаврах является самым интригующим сюрпризом этого года. Конечно, весной совсем не хочется думать об осени, однако с наступлением нового холодного и дождливого сезона у нас появится **Dino Crisis**. И длинные осенние вечера мы сможем скоротать в приятном обществе профессора Кирка, Реджины и динозавров.





СУПЕР ДЖОЙСТИК

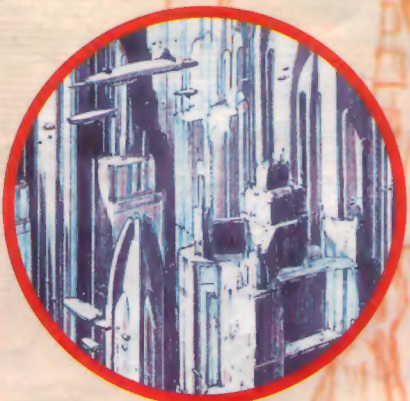


Dual  
Shock





# Star Wars: Episode I. The Phantom Menace



## «3»

вездные войны» знают все. Появившаяся в далеком 1977 году первая серия грандиозной эпопеи по сути стала родоначальником и вдохновителем всех последующих космическо-фантастических фильмов вплоть до Babylon 5. Проект Джорджа Лукаса привлек к себе просто огромное внимание, что, в конце концов, сделало его одним из самых успешных в истории Голливуда. Вышедшие немногим позже две части продолжения «Новой надежды» только закрепили успех сериала и придали ему статус легенды. К тому же, и про это нельзя не упомянуть, Star Wars всегда были окружены некоторым ореолом таинственности, так как все тот же Лукас называл все три части своего произведения четвертым, пятым и шестым эпизодами, а не первым, вторым и третьим, тем самым дав понять, что рано или поздно мы увидим предысторию известных событий. С того момента прошло уже больше двадцати лет, за которые во вселенной Star Wars произошло множество важнейших событий, за исключением главного — премьеры первых трех эпизодов. А так пришлось нам довольствоваться только «Битвой за Эндор», рассказывавшей о борьбе медвежат-эвоков с владычеством некоего скелетоподобного существа (точнее сказать не могу — фильм смотрел о-очень давно), и переизданным и дополненным «специальным изданием» классических серий «Звездных войн», в которое вошли ранее оставшиеся за кадром моменты, присутствовавшие в сценарии, и спецэффекты нового качества. Приключения Star Wars по миру кино этим исчерпывались. Но вот в других отраслях индустрии развлечений жизнь лукасовского детища была ключом. На свет начали появляться книги-продолжения сюжетной линии фильма, повествующие о дальнейшей судьбе его героев, часть которых была достойна пристального внимания. Особенно это касалось романов Тимоти Зана, изданных также и на русском языке. Они более других достойны

экранизации, но все же до истории, созданной самим Лукасом, им очень далеко. Любители настольных игр получили в свое распоряжение разнообразные карточные игры по мотивам Star Wars, а также попу-



лярную на Западе Monopoly, перенесенную в космическое пространство. Сам же создатель всего этого мира тем временем основал собственную компанию LucasFilm, а позже и LucasArts, специализирующуюся исключительно на разработ-

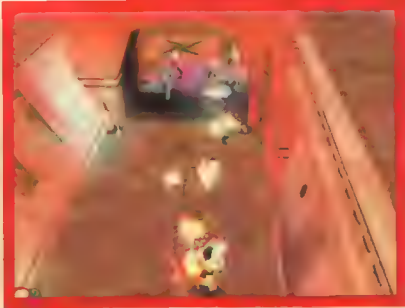
**ЖАНР:** 3D-стрелялка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Activision/LucasArts  
**РАЗРАБОТЧИК:** Big Ape  
**ВЫХОД:** лето 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Apocalypse





ке компьютерных и видеоигр. Компания эта, использующая свое законное право на создание продуктов под торговой маркой Star Wars, начала этим, естественно, пользоваться, обогатив мир отличными в большинстве своем продуктами. Пожалуй, больше ни одной другой компании, быть может за редким исключением, не удавалось сделать на основе лицензии популярного фильма что-либо такого же уровня исполнения. Стоит также заметить, что помимо «лицензионных» продуктов, LucasArts выпустила и целый ряд абсолютно новых игр, в основном в практически не имеющем представительства на PlayStation жанре «квест», чем завоевало уважение обладателей персональных компьютеров. Но главное — вселенная Star Wars продолжила свою жизнь на экранах мониторов и телевизоров, подключенных к игровым консолям.

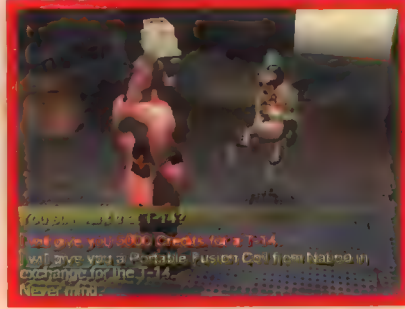
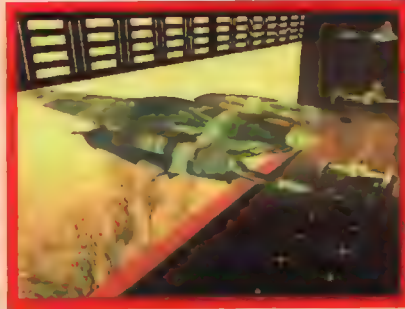
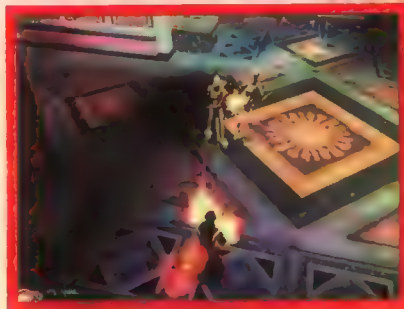
И вот он, 1999 год, обещающий стать переломным в истории «Звездных войн». Именно в этом году, 24-го мая, в Америке состоится премьера ожидаемого больше двух десятков лет Star Wars Episode I: The Phantom Menace. А уже спустя всего несколько дней на прилавках появится и игра с точно таким же названием. Европа, как обычно, сможет поиграть в нее чуток попозже, когда издатель этого продукта в Старом Свете, известная Activision, соизволит его там выпустить. Произойдет это, вероятно, в начале лета. И, похоже, Phantom Menace-игра будет именно



тем продуктом, приобрести который должен каждый поклонник космической фантастики. Разработчики Star Wars Episode I: The Phantom Menace, команда Big Ape, решила пойти по стопам суперинтендовских игр серии Star Wars и выпустить игру, четко повторяющую сюжет фильма практически во всех деталях. Это действительно не side story, как различные Dark Forces, Rebel Assault и прочие, а самая настоящая игра по фильму, чего PlayStation за всю свою историю ни разу еще не видела. По жанру ее можно отнести к трехмерным стрелялкам, хотя и не таким всепоглощающе прямолинейным, как Apocalypse с Брюсом Уиллисом. В отличие от него, Phantom Menace включает в себя множество элементов из других жанров, и стрельба здесь хоть и занимает ведущее место, но в примитивизм банальной аркады не упирается. Тут мы найдем и массу разговоров с различными персонажами, и некоторую разновидность «побочных квестов», и несложные, но вносящие разнообразие головоломки. Более всего это похоже на 3D-action уровни из Star Wars: Shadows of the Empire, к сожалению, существующей только в вариантах для Nintendo 64 и PC. Если вы когда-нибудь были владельцем Super Nintendo, то вы, вероятно, помните существовавшие там игры по «Звездным войнам» вроде Super Empire Strikes Back и Super Return of the Jedi, о которых я уже упоминал. Являясь прямыми пред-



ками Phantom Menace, они неуклонно следовали сюжетной линии фильма, показывая всех его персонажей во всех ситуациях, складывающихся по ходу повествования. То есть по ходу игры вы могли побыть в шкуре не только, к примеру, Люка Скайуолкера, но и еще нескольких основных героев: Хана Соло, Чубакки, Леи. В Phantom Menace, как вы поняли, нас ждет то же самое. Следование сюжету к этому обязывает. Итак, в центре игры окажутся два молодых рыцаря джедаев — Qui-Gon Jinn и легендарный Obi-Wan Kenobi, старший товарищ Люка и учитель Дарта Вейдера. Большую часть времени вы будете управлять именно ими. Но иногда, в зависимости от сложившейся ситуации, управление перейдет и к двум другим основным персонажам — капитану Panaka и королеве Amidala. Причем, играя за джедаев, вы заметите, что, как бойцы, они, к примеру, гораздо сильнее, чем простые смертные, и абсолютно все — удары, прыжки и так далее — им удастся намного лучше. Тем более они имеют и вполне логичную возможность использовать Силу (как Люк на SNES). То есть двигать предметы на расстоянии, убеждать врагов сдаться, душить в стиле старика Вейдера и так далее. Основным же их оружием является, само собой, лучевой меч, помимо всего прочего имеющий способность отбивать лучи лазера, летящие в вашу сторону. Так как Phantom Menace делается четко по фильму, то с этим сопряже-







ны и некоторые проблемы. Смотрите, продолжительность фильма — два часа, а что такое два часа для экшн-овой игры? Правильно — ничто. Поэтому, чтобы продлить игрокам удовольствие от игры, разработчики идут на стандартный шаг, раскатывая незначительные пятиминутные эпизоды фильма до полноценных игровых уровней. И все довольны.

Что порадует абсолютного всех, так это привнесение в игру некоторых ролевушно-адвенчурных элементов, выражающихся в некоторой свободе действий на определенных уровнях игры. К примеру, когда вы окажетесь в городке под названием Езра, вашей основной целью будет нахождение гиперпривода (для выхода в гиперпространство). По мере прохождения уровня вы можете от основного занятия на время оторваться и помочь одной из местных жительниц найти ее пропавшего сына. Позже, в благодарности, она окажет вам посильную помощь в выполнении вашей миссии и сделает нахождение гиперпривода однозначно более легким. И такого рода ситуаций ожидается превеликое множество. На улицах же городов вы подчас сможете даже поговорить с NPC (non-player characters), чтобы выведать у них какую-нибудь информацию. Гасить их, кстати, со страшной силой не рекомендуется, так как от ваших действий очень часто зависит отношение к вам других персонажей, и если они прознают о чинимых вами бесчинствах, им это очень не понравится.

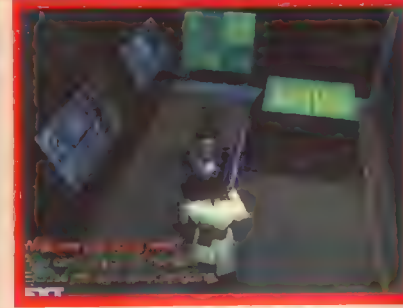


Весьма любопытно выглядит и механизм регулировки уровня сложности. Здесь разработчики из Big Ape пошли практически тем же путем, что и сотрудники Sega AM2 со своим Virtua Fighter. То есть регулировка осуществляется автоматически в зависимости от прилагаемых вами усилий к прохождению игры. Если ваша игра способна вызвать восторг стороннего наблюдателя, или хотя бы некоторую похвалу, то уровень от уровня сложности их преодоления будет возрастать, нагружая вас все больше и больше. Ну, а если у вас геймпад в руках держится с трудом, и каждый второй враг доставляет вам серьезнейшие неприятности, то игра начнет делать вам послабления, понижая уровень сложности в зависимости от ваших умений. Таким образом, игрок будет спасен от охлаждения интереса к игре в силу ее сложности. Когда же вы пройдете Star Wars Episode I: The Phantom Menace до конца, ваши игровые способности подлежат изучению, и, в конце концов, вам сообщат, на какой ступени мастерства вы находитесь. Стандартный Ranking, так любимый той же Sega. Также хочется заметить, что создатели игры не очень хорошо относятся к людям, которые сохраняются перед каждым новым шагом, перед каждым прыжком и каждой битвой. А, значит, за многочисленные сейвы вас начнут штрафовать, вычитая баллы из Ranking. Но при всем при этом в Big Ape тоже люди сидят, а потому ограничений по сохранениям в Phantom



Menace, в отличие от Resident Evil, не предвидится. Более того, игроку разрешено сохранять в любой момент игры, а, значит, больше у нас не будет болеть голова по поводу того, что же делать с игрой, когда так необходимо отлучиться по срочному делу. По крайней мере, такую систему сохранений совершенно точно реализуют на PC, за PlayStation же я ручаться не могу по понятным причинам.

Возможно, сейчас массового игрока не так впечатляет этот проект и перспектива побегать-поуправлять каким-то Qui-Gon Jinn, но, поверьте, после просмотра Episode I все эти неизвестные ранее персонажи станут для всех такими же родными и близкими, как старые знакомые Люк, Хан, Лея и прочие. Ну а старика Оби-Вана мы и так все прекрасно помним, и ознакомится с его славным рыцарским прошлым должно быть интересно всем без исключения любителям Star Wars. И даже просто из-за этого у нас есть все основания говорить, что игра Star Wars Episode I: The Phantom Menace станет действительно настоящим хитом. И притом не каким-то там, а действительно заслуженным, если только все это время разработчики нам не ввали относительно того, что представляет собой Phantom Menace, и если LucasArts в конце не отбилась от рук. А в последнее верится с трудом, даже несмотря на выходы не самых удачных Rogue Squadron. Ждем, совсем немного уже осталось.





# CRASH BANDICOOT WARPED



SAFELY





# Секретный материал



**Л**юбите ли вы истории о Джеймсе Бонде и агенте Малдере? А как бы вам понравился рассказ об абсолютно секретном прототипе суперкомпьютера, который разрабатывался двумя крупнейшими компаниями Японии? О десятках хакеров, которые безуспешно пытались выяснить технические характеристики этого аппарата? Об огромном количестве фальшивых фотографий и якобы сенсационных



«утечках информации» из «самых компетентных источников»? И, в конце концов, о планах создателей этого устройства по свержению монополии Microsoft и Intel на компьютерном рынке? Так вот, эта история перед вами. И главным героем столь громкой сенсации стала не какая-либо футуристическая разработка военных кибернетиков, а всего лишь новая видеоприставка.

Как вы уже могли догадаться, речь идет о долгожданном и суперсекретном проекте Sony под кодовым наименованием PlayStation 2. Впрочем, это название приставки является в достаточной мере условным, так как в прессе фигурируют по крайней мере несколько его вариантов: PlayStation Next, Playstation 2000 и еще некоторое количество подобных псевдонимов.

Итак, что мы знали до сих пор? На первых порах Sony вообще хранила глубокомысленное молчание по поводу новой консоли, утверждая, что разработчики игр еще не использовали весь потенциал первой модели PlayStation. Потом, когда Sega стала активно пропагандировать свою фронтлайновую 128-

битную видеоприставку Dreamcast, исполнительный директор американского отделения Sony Computer Entertainment господин Кен Кутараги решил несколько приподнять завесу тайны. То, что он сообщил в интервью журналу EE Times, было просто поразительно.

Оказывается, Sony не просто собирается порадовать игроков новой качественной приставкой, а совершить настоящую революцию в мире электронных развлечений. По словам Кутараги, «графика в современных видеоиграх выглядит как компьютерная. Нашей целью является создание графики на уровне видео, при взгляде на которую у человека не возникло бы ощущения, что он смотрит на компьютер». Идея хорошая, логичная, но не сенсационная. Однако послушайте дальше: «Наша мечта заключается в том, чтобы автоматизировать процесс оживления

каждого персонажа и синтезировать его в реальном времени на игровой платформе». В переводе на понятный язык это означает, что старой доброй технологии motion capture пришел конец. Японские инженеры взялись за то, что раньше существовало лишь в фантазии писателей-киберпанков. На повестке



дня стоит разработка алгоритма, определяющего общие принципы поведения каждого персонажа. По сравнению с этим клонирование овец может показаться примитивным опытом с набором «Юный биолог».

Используя этот алгоритм, разработчик может создать точную математическую модель человека, мыши или трехголового крылатого демона-вампира, кото-



рый будет выглядеть совсем как настоящий, и при этом все его движения будут точно соответствовать его биологическим возможностям. Теперь осталось только разработать подходящий искусственный интеллект, и перед нами предстанет персонаж фильма «Газонокосильщик». Благо, что Sony обещает оборудовать PlayStation 2 модемом.

После таких многообещающих заявлений интерес к PlayStation 2 поднялся до невиданных высот. И вот, наконец, второго марта этого года Sony решила предать огласке технические характеристики своей новой разработки. Сердцем консоли является процессор, разработанный совместно компаниями Toshiba и Sony, который называется Emotion Engine. Как утверждают разработчики, по быстродействию этот чип в несколько раз превосходит Pentium III, который только-только появился на американском рынке. Конечно, не стоит забывать о том, что японская премьера PSX2 скорее всего состоится только весной 2000 года, и к тому времени компьютерные технологии, без сомнения, продвинулись к еще более дальним горизонтам. Но на сегодняшний день Emotion Engine является наиболее мощным из подобного рода процессоров, что не может не радовать любителей видеоприставок.

Но что мы все больше всего ценим в игровых консолях? По-моему, основное - это красота и динамичность графики. Чем больше многомерных объектов-полигонов способна обрабатывать приставка, тем более красивой и реалистичной будет графика. Playstation способна генерировать максимум 360000 полигонов в секунду, что вполне неплохо. Однако, по заверениям Sony, PlayStation 2 будет оперировать уже с 75 миллионами полигонов в секунду. Чувствуете разницу? Остается только добавить, что ос-

новной конкурент Playstation 2, уже поступивший в продажу Dreamcast от Sega, может работать только с 10 миллионами полигонов в секунду (хотя, на самом деле, все консоли совершенно по-разному генерируют одни

и те же трехмерные сцены, так что сравнивать их по этому показателю, честно говоря, абсолютно бессмысленно). Еще одной интересной особенностью PlayStation 2 является использование DVD-дисков в качестве носителей информации. Это означает,

что один диск с игрой сможет нести на себе в десять раз больше информации, чем стандартный CD. Кроме того, обладатели PlayStation 2, скорее всего, смогут не заботиться о покупке бытового DVD-проигрывателя, так как эта консоль, скорее всего, будет способна проигрывать диски формата DVD.

Многие из вас, без сомнения, частенько сокрушались по поводу отсутствия у Playstation такого важного аксессуара, как модем. Как я уже говорил, разработчики PlayStation 2 пошли навстречу пожеланиям игроков и, если это позволит цена, пообещали включить в ее комплект некий скоростной модем.

Конечно, столь впечатляющие технические характеристики нового чуда игровой индустрии внушают оптимизм и радость. Однако самое важное для игроков - это сами игры. На токийской пресс-конференции Sony продемонстрировала рекламные ролики, основанные на PSX2-римейках старых, проверенных хитов: Ridge Racer, Tekken,

Final Fantasy, Crash Bandicoot и, естественно, Gran Turismo. Представители Sony заверили, что счастливые обладатели новой консоли одновременно станут счастливыми обладателями достаточного количества новых и суперреалистичных игр. Их названия пока еще не преданы широкой огласке, однако из-

вестно, что Namco, Polyphony и Square получат оборудование для разработки программ для новой платформы уже в конце марта. Вместе с тем, владельцы старых игр для PlayStation могут не беспокоиться о судьбе своих коллекций: PSX2 будет полностью поддерживать старый формат. Конечно, новая приставка не сможет улучшить графику в играх, написанных для первой версии PlayStation, однако этого, в общем-то, и не требуется. Технический прогресс не стоит на месте, и какой-нибудь футурист-



тический Tekken 4 для PSX2 быстро займет место триумфатора сегодняшнего дня, Tekken'a под номером три.

Давайте представим себе, как будет выглядеть стандартная теккеноподобная игра на PlayStation 2. Во-первых, все персонажи будут смотреться очень реалистично, почти как в кино. И это будет проявляться не только во внешнем сходстве. Технология Emotion Synthesis позволяет учитывать не только сугубо внутренние, анатомические характеристики бойцов, но и разнообразные внешние факторы: силу гравитации, сцепление с поверхностью, степень сопротивления материала. На деле это означает, что ес-





ной игре Cardinal Syn. Теперь для этих целей PlayStation 2 будет использовать технологию MPEG2, которая позволяет радикально ускорить доступ к видеоматериалам, текстурам и прочим элементам декоративного оформления игры. Существенные изменения должна также



ли меч врага просвистит в непосредственной близости от лица вашего персонажа, то возникший ветерок резко отбросит челку со лба побледневшего героя. А уж если воин наступит в лужицу замерзшей воды, то он упадет не картинно, как раньше, а просто и естественно.

Учитывается все: меч и дубина будут различаться не только количеством пресловутых «хитпойнтов», но и тем простым обстоятельством, что мечи делают из стали, а дубины - из дерева. Если угол удара малый, то меч разрубит деревяшку, если угол боль-

ше, то клинок соскользнет, и удар будет парирован. Однако реализм PSX2 не ограничивается лишь натуральностью изображения действия. То, что мы сейчас называем «задним планом», перестанет быть маловразумительной декорацией. Схватка будет идти не перед некой красочной стеной или малоподвижным пейзажем, а прямо внутри полностью просчитанного трехмерного мира. Подобная идея, правда, в примитивной форме, уже реализовывалась в малопопуляр-

туальные базы злых инопланетян, помогают славному парню Эйбу в его нелегких похождениях, и даже не задумываются о том, что процессоры, подобные Emotion Engine, можно использовать отнюдь не в столь мирных целях. И мне хочется в очередной раз поблагодарить Стива Рассела, который первым додумался написать видеоигру и запустить ее на мощном военном компьютере в том далеком 1963 году.

Что же, а нам с вами остается ждать осени следующего года, когда на европейском рынке появятся эти новые дети технического прогресса,



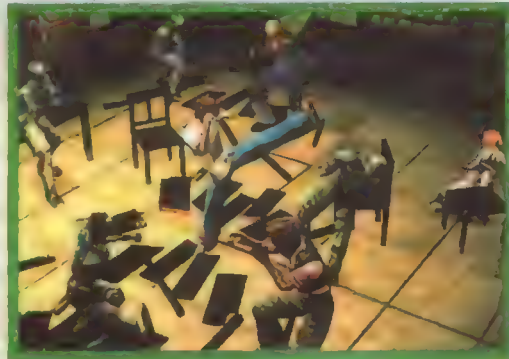
шой, то клинок соскользнет, и удар будет парирован. Однако реализм PSX2 не ограничивается лишь натуральностью изображения действия. То, что мы сейчас называем «задним планом», перестанет быть маловразумительной декорацией. Схватка будет идти не перед некой красочной стеной или малоподвижным пейзажем, а прямо внутри полностью просчитанного трехмерного мира. Подобная идея, правда, в примитивной форме, уже реализовывалась в малопопуляр-

го поля где-то в районе книжной полки. Так вот, теперь и у поклонников консолей все будет рычать и шипеть, как в лучших домах Европы! 48 стереоканалов - это не шутка. Это серьезная заявка на лидерство.

То, что в начале девяностых считалось серьезным суперкомпьютером, скоро

займет свое законное место на журнальном столике рядом с телевизором. И это не может не радовать. Все-таки хорошо, что высокие технологии не являются уделом лишь военных, как это планировалось в конце пятидесятих годов. Замечательно, что люди взрывают вир-

имя которым - PlayStation 2. Кстати, судя по предварительным сведениям, стоимость этого устройства будет на первых порах составлять 250-400 долларов. Примерно столько же, сколько в свое время стоила первая модель этой замечательной приставки. Запасемся же терпением, и, может быть, к новому 2001 году, когда окончательно наступит двадцать первый век, некоторые из нас уже будут держать в руках свежескупленную PSX2. Я, по крайней мере, очень бы этого хотел.





## Expandable

Expandable будет представлять собой зубодробительный action, или же, по крайней мере, претендует на эту роль. Вас, до невозможности доблестного space marine, закидывают в тотально враждебную среду, наделив стойкостью железобетонной стенки, боекомплект, достаточным для уничтожения 2-3 Солнечных систем, и минимальным количеством мозгов.

## Le Mans 24 Hours

Безусловно, настоящей симуляторности нам не видать, но если получится в этом плане что-нибудь вроде TOCA Touring Cars или Gran Turismo, уже будет неплохо. На мой взгляд, эту игру стоит подождать.

## Bloody Roar 2

Bloody Roar 2 станет самым обычным сиквелом самой обычной и, надо сказать, довольно посредственной (хотя и в меру веселой) игры. То есть появятся новые персонажи, новые удары, новые боссы, немного улучшится графика... Ну, а большего игроку, вроде как и не надо.



Sports Car GT .....016

Monaco GP Racing Simulation 2 .....018

Rugrats .....019

Dirt .....020

Expandable .....022

X-Men .....023

Retro Force .....024

Re-Volt .....025

Le Mans 24 Hours .....026

Jeff Gordon XS Racing .....027

Bloody Roar 2 .....028

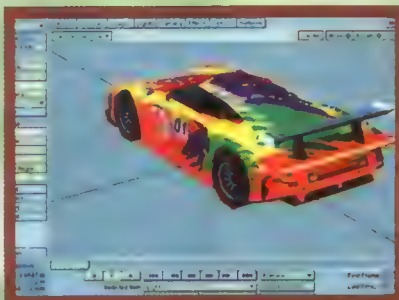


## Sports Car GT

ЖАНР: Гонки  
 ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
 РАЗРАБОТЧИК: Westwood Pacific  
 ВЫХОД: весна 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Gran Turismo, Need for Speed (любой)

**Н**есмотря на то что права на игру Sports Car GT переходили из рук в руки различных компаний по воле жестоких законов капиталистического мира, она все-таки выйдет в марте этого года и откроет новые горизонты в этом жанре. Первое, что отличает игру от других автосимуляторов — это ее близость к жизни. Тут создатели преуспели скорее в разработке новых подходов к самой игре, нежели в продвижении компьютерной технологии, они «привязали» игру к реальной жизни. Как обычно, гонки можно проводить в различных погодных условиях, включая и отключая дождь, туман, но помимо этого у игрока есть возможность колесить на своем спортивном чуде в течение круглых суток, дабы максимально приблизить опыт вождения к реальному. При этом по мере прохождения времени погодные условия будут меняться, равно как и время суток: ночь будет сменяться рассветом, а рассвет — днем. Игра «знает» текущее время суток, и если вам взбретет в голову поиграть в Sports Car GT ночью, то она автоматически погрузит ваше авто в кромешную темноту заморской трассы. К счастью, каждая из машин оснащена мощными фарами, но реалистичность исполнения эффектов освещения может сильно мешать вам разглядеть далекие объекты: выхватывание светом кусков трассы сделано уж чересчур в соответствии с реальностью.

Ассортимент автомобилей в Sports Car GT способен удовлетворить любые запросы и пристрастия игрока. Самих машин в игре 45. Среди них многочисленные Porsche, BMW, Corvet, а также более экзотические автомобили, такие как Saleen Mustang, Callaway C7, Vector M12, Ford Esperante и Acura NSX. Надо отдать должное гуманности создателей автомобильных симуляторов, которые по некому негласному соглашению не включают в свои игры спортивные «Лады», даже просто так, для прикола. Зато в игре есть автомобили класса «Формулы один» (например, McLaren F1), а также машина с неблагозвучным для слуха отечественного потребителя названием «Panoz». На самом деле Electronic Arts до последнего не выдавала полный список представленных в



игре машин, поскольку, судя по всему, процесс лицензирования торговых марок шел до последних дней разработки игры. В этом симуляторе, как и во многих других, вы можете собственноручно наращивать потенциал своих автомобилей, используя различные примочки, которые сделают вашу машину уникальной. К сожалению, сами модели автомобилей в игре прорисовываются не слишком детально, и для того, чтобы они выглядели по-настоящему красиво, рисуются в стандартном режиме камеры на некотором удалении, чем, в принципе, грешат многие приставочные игры. Конечно, вы можете рассматривать свое авто с многочисленных углов и камер в replay'ях, но это уже дает другое впечатление. Кстати, replay'ям отводится в игре особое место, и управлять ими, смотреть их ничуть не менее интересно, чем играть. Можно сказать, что Sports Car GT — не только автосимулятор, но и симулятор телевизионных видеомонтажных работ.

Набор гоночных трасс в игре несколько смещен к американской границе спектра, хотя в Sports Car GT существуют и искусственные трассы. Большинство из них становятся доступными только после того, как игрок достигает определенных высот вождения или поставленных перед ним игрой целей. Кроме секретных трасс в игре есть и спрятанные от глаз посторонних автомобили, только в отличие от первых секретные машины будут взяты из реальной жизни, то есть тоже лицензированы у соответствующих автопроизводителей. Среди смоделированных в игре трасс есть такие известные, как гоночная трасса Лас Вегаса, Себрин (короткий и длинный треки), канадский Mosport Park и Лагуна Сека. Проработке последних создатели обещали уделить особое внимание, сдублировав трассы в мельчайших подробностях. Есть возможность проверить истинность данного заявления: к моменту выхода в свет этого номера журнала игра уже должна быть выпущена, остается только съездить в Америку и узнать, как же все-таки выглядят оригиналы трасс. Изначально в пресс-релизах EA говорилось о наличии семи «настоящих» трасс в Sports Car GT





(трассы чемпионатов IMSA), но не исключено, что к моменту выхода их в игре окажется больше.

Режимы игры не ограничиваются стандартными single race, championship и practice — изощренные создатели концепции придумали уникальные подходы, делающие гонки еще более ожесточенными и близкими к реальности. Так называемый режим «Pink Slip» подразумевает собой заезды для двух игроков, в котором они ездят на модифицированных «под себя» машинах и выигравший получает автомобиль проигравшего. Таким образом, у игрока появляется возможность выиграть и собрать гараж экзотических автомобилей, который сохраняется примерно таким же, как и в Gran Turismo, образом — в карте памяти. Процесс передачи машины в конце соревнования необратим: игра автоматически переносит автомобиль неудачника в карту памяти выигравшего. Если один из игроков вытащит свою карту памяти из приставки, например, если он почувствует, что проигрывает, игра уничтожит обе машины, так что перехитрить ее не удастся. Такой же режим есть и в Need for Speed: High Stakes от той же EA, но сложно сказать, кто у кого позаимствовал эту идею. Игра в режиме для двух игроков достаточно щекочет нервы сама по себе, и без драгоценных ставок автомобилей. Более того, в некоторых версиях Sports Car GT предусмотрен режим игры по сети (до 16 гонщиков), и он, по обещаниям разработчиков, не особенно наполнен ошибками. Звуковое оформление выполнено в лучших традициях жанра: побуждающая к активному нажиманию кнопок



музыка, рев моторов, свист покрышек и отправившихся в свой первый и последний рейс тормозных цилиндров и родные для каждого американца голоса известных зарубежных комментаторов гонок. Физика игры хорошо проработана и ассортимент различных поворотов и варианты заносов пропорциональны в своем числе количеству машин. Сам engine чем-то напоминает Gran Turismo, признанного лидера среди гонок этого жанра. Разработчики Virgin Pacific, несмотря на то что впоследствии права на игру ушли из их рук, вложили много труда в пересчеты реальных цифр, полученных от настоящих гоночных команд, чтобы удостовериться, что автомобили управляются и ведут себя как можно аутентичнее. Очень впечатляет AI игры: машины, управляемые компьютером, умеют довольно удачно применять калки, снятые с машин живых спортсменов. Это делает соревнование с компьютером более живым и интересным и в лучшую сторону отличает игру от тех гоночных симуляторов, где результат борьбы с AI неизменно предопределяется результатом сравнения между собой таблиц с техническими характеристиками автомобилей. Графика в игре смотрится даже очень красиво, но ничего кардинально нового в ее исполнении не наблюдается. Если физика игры напоминает Gran Turismo, то графика обладает особенностями скорее игр серии Need for Speed. Если уж сравнивать игру с другими играми, то можно сказать, что Sports Car GT — это такой улучшенный Gran Turismo с графикой Need For Speed и сильно расширенным, насколько это позволяет гоночная тема, сюже-



том и опциями игры. Управление автомобилями не претерпело значительных изменений и в этом плане игру от своих собратьев отличает лишь улучшенная физическая модель: например, в первые моменты крутого поворота автомобиль реагирует примерно так же, как это происходит в Gran Turismo, но приводит это к более реалистичному заносу. Полностью полигональные трехмерные модели и окружение, детально проработанные модели автомобилей, большое количество «посторонних» объектов заднего плана — все очень это мило, но, к сожалению, ничего нового. Частота смены кадров не падает никогда, хотя в силу динамичности игры она (игра) несколько страдает зернистостью изображения. Зато разработчикам не пришлось погружать действие игры в полумрак или уменьшать количество высокодинамичных объектов и дистанцию обзора. Технология Full Motion Video создает видимость «настоящей» телевизионной анимации, а игровой процесс уже в первые секунды соревнования переводит внимание играющего с технологии ее исполнения на саму игру. Игра оставляет впечатление очень «умной» разработки, недостатки которой состоят лишь в некотором пренебрежении создателей к графическому исполнению этого великолепного симулятора автомобильных гонок. Эта игра для тех, кому игровой процесс и сумасшедшие скорости важнее графической проработки, которая, надо сказать, несмотря на свое относительно высокое качество, просто не соответствует такой прекрасной реализации физики и продуманности игрового процесса.





# Monaco Grand Prix

ЖАНР: Гонка  
ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft  
РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft  
ВЫХОД: весна 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Formula 1'99

**К**огда Playstation уже прочно стояла на ногах и уверенно доминировала на рынке видеоигр, одна малоизвестная японская компания на букву «N» выпустила свою приставку. Событие, не имеющее на первый взгляд никакого отношения к нашей славной Sony, напрямую связано с игрой, о которой сейчас пойдет речь. **UBI SOFT** в течение последних нескольких лет упорно экспериментирует в области создания хорошего гоночного симулятора, на счету фирмы множество хитов этого жанра на персональном компьютере, однако амбициозные планы разработчика простираются несколько дальше РС'шных горизонтов. Так вот, где-то в 97 году **Ubi Soft** взяла скромненькую игру под названием **F1 Pole Position** от японской фирмы **Human** да и переделала ее для западного рынка. И была она хоть и не провальной, но и успеха не добила. Основным положительным моментом — сильная симуляторная часть.

У сегодняшней **Monaco Grand Prix** колеса растут именно из **F1 PP**. Хочется сразу сказать, что **Ubi Soft** берется за трудную работу, ибо конкурентов у ее готового на 50% детища хоть отбавляй, а среди них есть такой опасный зверь, как **Formula One '98** от **Psygnosis**. Чем же французский разработчик собирается задавить своего британского конкурента?

Во-первых, в игре очень симпатичная графика, точно и очень реалистично передающая вид и дух соревнований. Движок выводит много-много кадров в секунду при одновременно присутствующих 22 машинах на экране, игра при этом ощутимо не тормозит, что, естественно, очень радует. Хотя, если честно,

то в **Formula One '98** графика симпатичнее будет. Однако **Ferrari** и **Renault** здесь «бегают» поразительно быстро, что не может не порадовать любого фаната гоночных состязаний.

Во-вторых, в **MGP** отличный контроль. Машина идеально слушается руля, без проблем вписывается в повороты и выполняет сложнейшие маневры. При этом хочется отметить счастливых владельцев аналогового контроллера, так как игра изначально заточена именно под него, а следовательно, управляемость еще улучшается.

В **MGP** будет несколько обязательных режимов игры — это и настоящий симулятор соревнования F1, и аркадный режим. Первый позволяет копаться с машиной, настраивать все, что заблагорассудится, начиная от увеличения/уменьшения дорожного просвета и заканчивая изменением передаточных чисел в коробке передач вашего железного коня. Не стоит говорить, что в этом режиме каждое столкновение может быть последним, как и в реальных соревнованиях... хорошо, что это только игра.

Аркадная гонка более гуманна. Можете толкаться, бодаться с конкурентами, «косить» газоны, срезать углы и творить различный беспредел, от которого у настоящего болида точно от стыда отвалились бы колеса. Соответственно изменяется и контроль, т.е. пилоту не следует чересчур напрягаться, входя в очередной поворот, — физическая модель упрощается и подправляет динамику поведения автомобиля на трассе.

Уже сейчас не вызывает сомнения, что все обязательные атрибуты гоночных игр будут и здесь. Возможность парных заездов, вчетвером, а также различные

другие опции, например, контроль погоды, отключаемые фог, ночная езда доставят удовольствие любому игроку.

Можно надеяться, что все проблемы, характерные для прародительницы (слабоватая графика и проблемы со звуковым оформлением) **Monaco Grand Prix** исправит, а присущая серии сильная симуляторная часть будет именно тем фактором, который принесет игре популярность и успех.





# Rugrats

ЖАНР: трехмерное приключение  
 ИЗДАТЕЛЬ: THQ.  
 РАЗРАБОТЧИК: THQ.  
 ВЫХОД: Весна 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Discworld

**О**х уж эти детки! В дошкольном возрасте они никак не являются цветами жизни для своих родителей. Сколько различных неприятностей они приносят им! Все время попадают в разные истории, забавные и не очень. Дети всегда в движении, всегда что-то делают. То они примутся что-нибудь или кого-нибудь исследовать, то разобьют любимую мамину вазу, а то и вовсе сходят в туалет в собственные штанишки. В общем, по полной программе «веселят» своих мам, пап, дедушек и бабушек. Фирма THQ решила сделать игру как раз про таких «миленьких» детишек. Эта игра называется **Rugrats** (кстати, она сделана по мотивам популярного мультипликационного фильма, который сейчас транслируется по одному из российских телеканалов). В **Rugrats** игроку придется управлять «бандой» малышей в подгузниках. Вся тусовка состоит из пяти ребятшек: Чакки - ботаничного вида малыш, похожий как две капли воды на своего папашу, Томми - младенец, который толком не умеет ходить, а лишь ползает, заползая в различные истории, двойняшки — неразлучные брат и сес-



тра, дружащие с Чакки и Томми и Анжелика — подрастающая стерва, портящая жизнь придурковатым малышам. Вся эта компания соберется вместе, для того

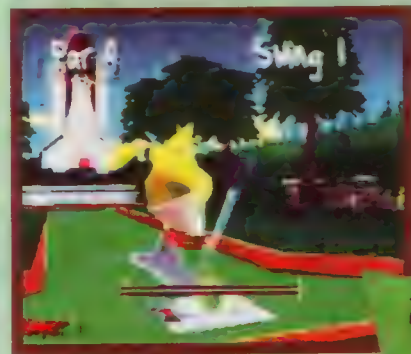
чтобы найти все части головоломки, которые поселял по всем уровням игры весельчак Томми. Искать головоломку для одаренных детей вам придется на шестнадцати уровнях младенческого безумия. Большинство уровней будет основано на событиях, происходящих в различных эпизодах мультфильма. Так как игра еще не вышла, то пока посмотрите мультики, и вы узнаете, что будет ждать вас в **Rugrats**. На каждом уровне помимо нахождения частей головоломки вам нужно будет решать и другие задачи. Например, один из двойняшек «стырил» у любимого дедки оставшиеся зубки и дал деру в городской парк, где и заблудился. Ваша задача — провести двоих авантюристов-спасателей через злое дебри парка, чтобы отыскать маленького бандита и вернуть его бедному дедушке, вместе с челюстями.

Как видно из предложенного примера, в **Rugrats** будет много юмора и никакого на-



силия, что должно очень понравиться юным игрокам, а также родителям, которые против того, чтобы их чадо играло в садистские игры. Поговаривают, что в **Rugrats**, помимо основной игры, встроит небольшой мультипликационный редактор, в котором юные дарования смогут делать собственные мини-мультфильмы и писать для них субтитры, но это лишь слухи, и в конечном варианте игры редактора может и не быть.

Графика в **Rugrats** будет естественно мультипликационной и очень красивой. Все уровни в игре полигональные, т.е. полностью трехмерные. Персонажи идентичны тем, которые были в мультике, так как над игрой трудились те же мультипликаторы. Игра специально оформлена так, чтобы понравиться всем детям без исключения. Все веселое действие игры будет сопровождаться потрясающими звуковыми эффектами и прекрасной музыкой, написанной специально для игры. Уже сейчас ясно, что у THQ получится замечательная, добрая и веселая игра для детей. Так что, уважаемые родители, обязательно купите своему ребенку игру **Rugrats**, которая выйдет в середине этой весны.





## D.I.R.T.

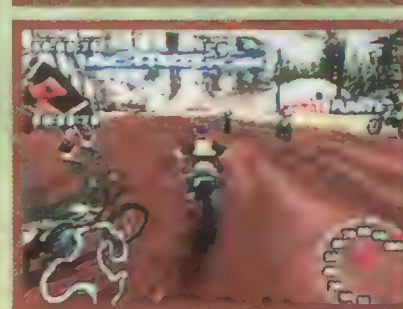
ЖАНР: Гонки  
 ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен  
 РАЗРАБОТЧИК: Funcom  
 ВЫХОД: II квартал 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Moto Racer

**В**ряд ли кто станет спорить с тем, что одним из атрибутов настоящего мужчины является грязь. Грязь окружает нас повсеместно, и даже в соответствии с известным религиозным источником все человечество ведет свое генеалогическое древо от единого предка, который в свою очередь был произведен из глины, или, иными словами, грязи, по причине чего и носил имя Адам. Создатели **D.I.R.T.** вряд ли руководствовались чем-нибудь из вышеперечисленного при выборе тематики или названия игры, но задумка выглядит не менее интригующей. Первое, что бросается в глаза игроющему — (нет, не грязь) высокая реалистичность этого мотосимулятора. Для этого-то, видимо, создатели и сузили тематику своей игры до симулятора экстремальных гонок по грязи — чтобы как можно тщательнее продумать и воплотить все элементы этого вида гонок до мельчайших подробностей. Вообще, игра очень похожа на «грязевую» часть второго Moto Racer'a, но производит при этом даже лучшее впечатление. Графический механизм игры действительно великолепен. Иной раз даже становится обидно, что в таком прекрасном графическом движке вращаются столь однообразные песочно-желтые пейзажи, на которые игрока обрекает тематика. 3D-модели мотоциклистов прорисованы неплохо, хотя большая детальность им бы не помешала; то же касается и других графических объектов в игре — мотоциклов, тентов, автомобилей. Анимация выполнена на высоте: особенно впечатляют ловкие телодвижения спортсменов, выполняющих разнообразные пригибания, привставания и выкидывания ног на поворотах. Можно сказать, что в этом плане единственным недостатком наделена только анимация катастроф и аварий, которые слегка напо-

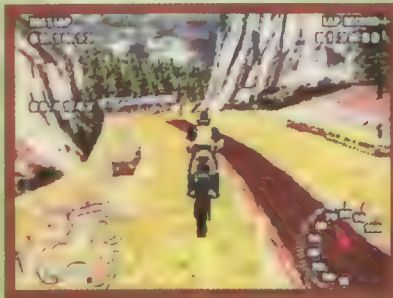


минают фабричные тесты крушений с манекенами. Но графический движок красотой, мощностью и быстротой все-таки сглаживает какие бы то ни было недостатки, частота смены кадров практически никогда не падает, и в процессе игры создается впечатление, что ты движешься действительно быстро, гораздо быстрее чем стоило бы.

Что касается самой игры, то она состоит из пяти режимов: полное соревнование на звание чемпиона (championship), одиночный заезд, режим для двух игроков, игра наперегонки с часами и тренировка. Все названия режимов говорят сами за себя, стоит сказать только, что в полном соревновании игроку предлагается побороться ни много ни мало за звание чемпиона мира, для чего ему предстоит победить во множестве заездов. Количество трасс в **D.I.R.T.** по мере ее создания неуклонно растет: если в ранних анонсах говорилось о 12 аренах (которые и представлены в альфа-версии игры), то теперь Fungames утверждает, что в финальной версии их будет не меньше 72. Нам стоит только надеяться, что это не далеко от реальности и не опечатка в пресс-релизе фирмы но, с другой стороны, тех двенадцати, представлены в альфа-версии, было бы вполне достаточно. Трассы достаточно разнообразны: среди них есть и достаточно прямые, и извилистые многочисленными поворотами, и относительно гладкие, и напо-



минающие своим рельефом тракторные дороги южных областей России. Каждую из этих трасс объединяет одна общая «изюминка» — большой трамплин в конце не очень длинного прямого разгонного участка. При этом каждый трамплин имеет собственное название, на придумывание которого авторам много усилий затратить не пришлось. Для пушего разнообразия авторы дали возможность игроку самому выбирать погодные условия, в которых он должен месить подколесную глину, для чего и сделали три погодных режима — от дождя до солнцепека. Попробовать свои силы на определенной трассе игрок может на одном из девяти мотоциклов, которые распределены между тремя командами. Каждая из машин отличается от других мощностью двигателя, максимальной скоростью, весом, подвеской, характеристиками прыжка, поворота, поведением на трассе, и, соответственно, наиболее легкие и маневренные мотоциклы стоит выбирать на извилистых трассах, в то время как тяжелые и быstroходные машины пригодятся игроку больше на трассах прямых. Управлять мотоциклами предельно просто — единственное, о чем надо помнить, это сбавлять скорость перед поворотами. Эта простота делает игру необычайно привлекательной, и летом она, несомненно, потеснит лидеров этого жанра.







# DEAD OR ALIVE





# Expandable

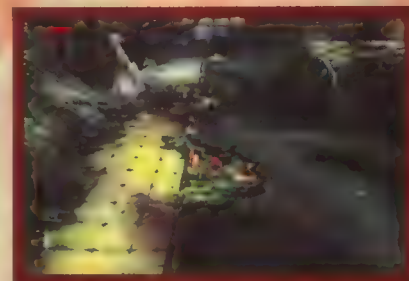
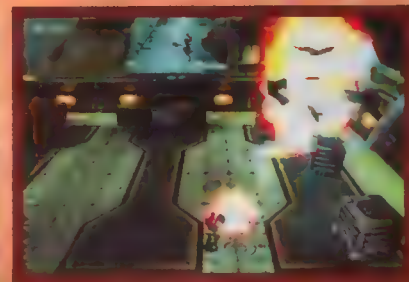
ЖАНР: 3D action  
ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames  
РАЗРАБОТЧИК: Rage Software  
ВЫХОД: лето 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Apocalypse

**Д**ело было в будущем. Все было очень плохо, то есть как всегда. Еще хуже, чем представляли себе самые отъявленные пессимисты, хотя ничего неожиданного не случилось. В общем-то, все произошло так, как и должно было случиться: нас никто не завоевал, не покорил и на шею не сел, кроме... кроме нас же самих. Ведь предупреждали ученые-футурологи в далеком двадцатом веке: «Берегите природу, мать нашу!». Но их, разумеется, никто не слушал. В результате произошло то, что должен знать каждый ребенок: озоновый слой разрушился, все полезные и бесполезные природные ископаемые благополучно иссякли, солнечная радиация выросла в n-раз, глобальное потепление стало очевидным, уровень Мирового океана наконец-то позволил жителям Москвы купаться в теплых морях прямо на родной Среднерусской возвышенности (Англия с Японией упокоились на дне морском) и прочее. Прочее выражалось в необходимости где-нибудь жить, потому что на прогретой жестким ультрафиолетом планете жить стало нелегко. Однако уровень технологического прогресса (который во всем и виноват) позволил человечеству начать колонизировать космос. Хе-хе! Тут их ждал некий облом, ибо внеземные цивилизации, с которыми мы все мечтали встретиться, уже заселили ближайшие планеты и желанием спасти расу, уже одну планету угробившую, не сда-



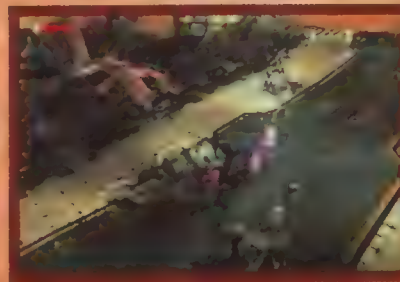
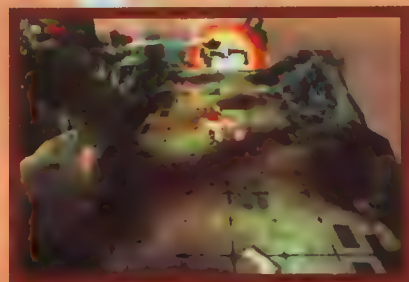
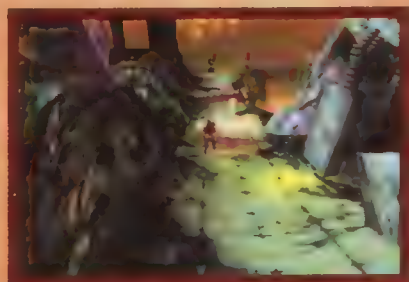
вались. Во-первых, они углублялись все дальше в космос в поисках свободных территорий, а во-вторых, пытались, насколько возможно, отвоевать уже захваченные разумными соседями по Вселенной. В результате случилось два события: как водится, хорошее и плохое. Первое: в какой-то момент люди начали удачно заселять колонизированные пространства. Второе: в черных космических безднах космопехи наткнулись-таки на такое... На ТАКОЕ! Одним словом, наткнулись они на что-то очень страшное, очень могучее и очень враждебное. Оно стало мочить всех подряд, и у всех случились большие проблемы... И тут на сцене, сверкая голливудской улыбкой и поигрывая мускулами, появляется **вы** (только вас здесь и не хватало)!!! Все облегченно вздыхают и садятся за геймпады.

Имя всему этому безобразию — Expandable, и оно должно поразить наши SPS осенью, а чуть раньше должно выйти на PC. Как ясно из первого абзаца, Expandable будет собой представлять зубодробительный action, или же, по крайней мере, претендует на эту роль. Вас, до невозможности доблестного сраса marine, закидывают в totally враждебную среду, наделив стойкостью железобетонной стенки, боекомплект, достаточным для уничтожения 2-3 Солнечных систем, и минимальным количеством мозгов. Что остается благородному дону в такой ситуации? Бежать, стрелять, зарабатывать очки и переходить на следующий уровень. Уровней обещают 20. Прилично. Больше было бы скучно, меньше тоже. Кстати говоря, бежать придется быстро, потому



что в игре есть таймер. Другое дело, кому это по вкусу, а кому и нет. Возвращаясь к вопросу об уровнях. В общем-то, набор будет стандартным для сюжета и тематики: ожидаются разрушенные города, военные базы пришельцев, заводы и промышленные зоны «чужих», катакомбы, какие-то адские лабиринты, всевозможные технические конструкции инопланетян и прочие славные места, где вы сможете продемонстрировать, как быстро вы умеете нажимать на кнопки. Демонстрировать вы это сможете в одиночестве или же на пару с другом, который тоже любит мучить геймпады: в Expandable есть режим cooperative, в котором изживать неземную погань можно вдвоем.

Основной вопрос, которым должны мучиться люди, фанатеющие от подобного жанра интерактивных развлечений для PlayStation, будет следующим: как переведут Expandable с PC на PlayStation? Если хоть как-то удастся адекватно передать тот уровень графики, которым игра блистает на персоналках, то для SPS это будет славная победа. В данном случае понятие «адекватно» подразумевает то, что все ресурсы платформы будут выжаты под завязку. Что же касается PC, то там, в статике, он выглядит очень достойно (см. скриншоты). О динамике можно только догадываться. В конечном итоге, Expandable вряд ли станет откровением, хотя при соответствующих условиях перевода занять подобающее место в иерархии action'ов он вполне может. Ждем-с.





## X-MEN

ЖАНР: Драки  
ИЗДАТЕЛЬ: Activision  
РАЗРАБОТЧИК: Syrox  
ВЫХОД: 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Bloody Roar, Street Fighter EX

**A**ctivision готовит большой сюрприз для всех поклонников комиксов про похождения людей-мутантов и компьютерных драк. Вы не ослышались: этот весьма уважаемый издатель объявил, что под его теплым крылышком малоизвестный разработчик под названием **Syrox** во всю корпит над новейшей «виртуализацией» **X-men**. Игру в первый раз показали на E3, и смотрелась она, прямо скажем, посредственно (демку подготовили всего за 12 дней), однако с тех пор много воды утекло, и компьютерной прессе, т.е. нам, показали готовую уже на 40 процентов версию. Не стоит, впрочем, ждать игры в скором времени, так как обещается, что над проектом будут трудиться еще целый год.

Россию миновали столь популярные в США комиксы о **X-men**. Суть вкратце такова. В результате разнообразных генных мутаций на



свет появилась новая раса полубогов. Бедные дети выросли, гонимые обществом, которое их боялось и презирало. Как следствие, у мутантов (у тех, что выжили) травмированная психика и склонность к уничтожению всех и вся.

Предмет общенародной неприязни — странные, но могущественные силы **X-men**. Среди этих дарований встречаются телепатия, телекинез, возможность управления погодой, нечеловеческая сила и выносливость, способность к регенерации и самолечению, взгляд, способный испепелить, и другие уродства.

В конечном итоге мутанты смогли сплотиться и сформировать два лагеря, один из которых был за защиту людей и поиск возможности мирного сосуществования с ними, другой же — за полное уничтожение «обычного человека». На почве этих разногласий разгорелся конфликт, в ходе которого **X-men** пытались (и безуспешно) пытаются друг друга стереть с лица земли. Комиксы же описывают их всевозможные приключения и битвы за светлое будущее.

Теперь же игроку в который раз предоставляется возможность поучаствовать в разбор-

ках суперлюдей. Надо заметить, что существует уже много различных видеоигр на эту тему, разработку которых вел и ведет незабвенный **Capcom**.

**Activision** сильно всех удивил. Во-первых, как уже говорилось, никто не ожидал, что сей солидный издатель купит лицензию на игру по мотивам комиксов. Во-вторых, что еще более неожиданно, игра эта будет трехмерной дракой. Т.е. никто бы и бровью не повел, если бы такое объявление сделал тот же **Capcom**. Тем не менее, факт остается фактом, игра выходит, а мы пока посмотрим, чем же смогут заинтересовать нас разработчики.

Итак, тринадцать героев сойдутся в поединке. Для тех, кто знаком с этими комиксами не понаслышке, скажу, что среди бойцов будут **Wolverine**, **Gambit**, **Keman**, **Beast** и другие, некоторые из которых будут секретными



персонажами и станут доступными лишь после выполнения определенных условий. Особо хотят обратить наше внимание на разработку различных видов ведения боя, а также на «умную» камеру, способную достойно отобразить все великолепие творящегося на экране.

Для достижения максимального удовольствия от игры **Syrox**, на счету которого, кстати, отличный римейк **Asteroids**, очень тщательно прорабатывают психологическую модель персонажей. Это значит, что характерный для комиксов стиль поведения героя будет сохранен и перенесен в игру, в свою очередь влияя на поведение мутанта во время боя и его характерные приемы. Кроме того, стоит отметить, что **Marvel**, компания, ответственная за комиксы **X-men**, работает в тесном сотрудничестве с **Syrox** и тщательно следит за визуализацией своего «детища» — стиль и привычный облик должны быть обязательно сохранены. Над каждым бойцом трудится целая команда художников, образуется некая цепочка, в которой одни трудятся над «общим видом» персонажа, другие переделывают и дорабатывают ре-

зультат и, трудятся в поте лица, пока и разработчик и **Marvel** не будут довольны результатом.

Арены, на которых происходят поединки, полностью трехмерны и отличаются набором модных спецэффектов, а перемещаться дозволено в любом направлении.

В основе боя лежат самые обычные удары ногами/руками, на каждую атаку будет своя контратака — ничего необычного. Контроль отзывчивый и довольно удобный. Специальные приемы ориентированы на новичков и осуществляются одновременным нажатием каких-либо двух или более кнопок, для профессионалов же включены серии различных сложных комбинаций ударов (к которым все привыкли по серии **Tekken**).

Всего в **X-men** будет три основных режима игры. Это, во-первых, стандартный турнир, в котором, правда, обещают интересное



нововведение — опция «Создай свой турнир» («Create your own tournament»). Что конкретно это означает, пока непонятно — разработчики хранят молчание. Во-вторых, «Arcade» — привычный поединок один на один. И, наконец, «Story». Здесь, надеюсь, все понятно — режим для знатоков и любителей комиксов. Типичные мини-истории каждого из персонажей, в ходе которых он/она должны победить своего главного врага/достичь определенной цели. Великолепные заставки в начале и в конце игры, а также построенные на движке вставки по ходу игры призваны украшать действие. Сочетание этих режимов позволит, по мнению **Syrox**, привлечь как фанатов виртуальных поединков, так и поклонников **X-men**.

В заключение хочется сказать, что ничего сверхъестественного разработчики пока не показали, похвалить можно лишь графику и наличие лицензии **X-men**. Пожелаем же успеха **Syrox** — им еще осталось работать около года — и выразим надежду, что для Activision игра не обернется провалом, так как путь, по которому отправился этот издатель, весьма зыбок.



# Retro Force

ЖАНР: стрелялка  
ИЗДАТЕЛЬ: Psygnosis  
РАЗРАБОТЧИК: Psygnosis  
ВЫХОД: Конец весны 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Xevious 3D

**Н**азвание игры само по себе довольно странное. Жанр игры — стрелялка. Слово Force наводит на мысли о больших и эффектных взрывах. Но почему Retro? Вся пальба обычно происходит в будущем, ну на крайний случай в настоящем. В прошлом это будет неинтересно. Там нет еще непридуманного оружия, нет сверхскоростных флаеров, маленьких зеленых человечков, мутантов и прочих атрибутов современных игр. Да и вообще, это абсурд. Как можно назвать современную игру старомодным словом «ретро»? Ответ кроется в более широком понимании этого слова. На каждой игровой платформе существуют игры — представители чистого жанра. То есть проще этих игр ничего быть не может. В основном их делают для разнообразия, все равно в них мало кто играет. Вот и получается, что странное словечко «ретро» подразумевает старые времена, когда все стрелялки были плоскими и вертикальными. Просто летит кораблик по экрану и расстреливает все, что движется. Компания **Psygnosis** решила немного поворошить прошлое. Она задумала сделать что-то вроде вертикальной стрелялки, только в трехмерном изображении. Вообще-то, они уже не первые.

Подобная попытка была предпринята компанией Namco немногим раньше. Этот малоизвестный проект назывался **Xevios-3D**. Но неудача **Namco** на этом поприще не остановила **Psygnosis**. Слишком заманчиво. Прилагать к этому много усилий не нужно, а там что получится, то есть ожидать чего-то интересного не придется.

Как это ни странно, но у **Retro Force** есть сюжет. Основан он на тех самых зеленых человечках, которые преодолели пространство и время, для того чтобы завоевать колыбель человечества — Землю. Первый удар для землян оказался неожиданностью, и большинство сил самообороны были уничтоже-



ны. Все могло закончиться поражением, если бы не секретное оружие, то есть вы. Вам выделили четыре суперкорабля и отправили спасать Землю.

Спасение родной планеты заключается в полном истреблении инопланетян и обезвреживании их боссов. Перед началом каждой миссии вы можете выбрать один из четырех кораблей. Принципиальной разницы в них нет. Их различия сводятся к внешнему виду. Управлять кораблем достаточно

просто. Он может перемещаться в пределах экрана, ускорять или замедлять свой ход. Но траекторию полета корабль прокладывает сам. Таким образом, вам ничего не остается, как расстреливать вражеские корабли, уворачиваться от взрывов и собирать бонусы. В бонусах могут находиться аптечки, новые

виды оружия и специальные возможности для вашего корабля, например, неуязвимость, энергетические щиты, ускорения, суперудары и все такое прочее.

По прохождении определенного количества уровней вы встретитесь с боссами.

Но, судя по всему, в самом игровом процессе намечаются некоторые проблемы. Разработчики сделали корабль слишком уязвимым, да еще ограничили количество жизней. В подобного рода играх такие вещи не работают. Если игра не претендует на серьезность, то не стоит делать ее слишком сложной для прохождения. Все равно долго в нее играть будут немногие. А проблемы с

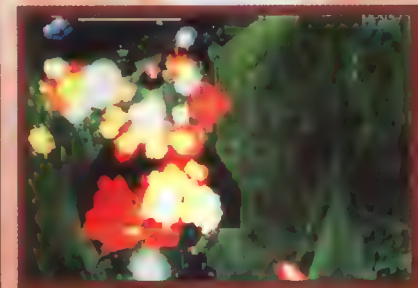
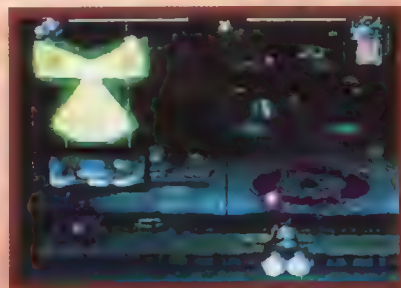
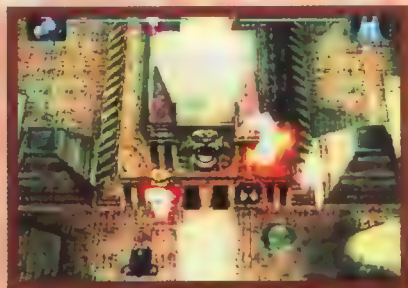


частыми сохранениями только усугубят ситуацию.

Графически **Retro Force** не выглядит как игра, сделанная **Psygnosis**. Да, возражений нет, эта игрушка трехмерная. Вид производится не строго вертикально, а с небольшим изменением угла обзора. Здания, вражеские корабли, наземные установки полностью сконструированы из полигонов и обтянуты вполне сносными текстурами. Иногда камера перемещается. А когда вы доходите до очередного босса, она опускается совсем низко, позволяя увидеть главного гада в анфас. Палитра игры, пожалуй, темновата и по стилю напоминает **G-Police**. За счет темной гаммы изображение на экране иногда сливается, что, самособой, действует на нервы. Успокаивает то, что за счет простоты графики сильно повысилась частота кадров, поэтому движение происходит чрезвычайно плавно.

В **Retro Force** также можно играть вдвоем. В этом случае лететь и уничтожать будет уже не один корабль, а два. Соответственно, врагов и бонусы придется делить.

Таким образом, подойдя к завершению, можно смело сказать, что **Psygnosis** данный проект явно обделила вниманием. Конечно, убивать в неограниченном количестве и без особых причин — это очень увлекательно. Иногда хочется дать отдохнуть своим мозгам и убить время за совершенно тупым занятием. Но не стоит забывать, что делать игры незавершенными и непродуманными не стоит. Наверное, **Psygnosis** решила расслабиться.





## Re-Volt

ЖАНР: гонки  
 ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim  
 РАЗРАБОТЧИК: Probe Entertainment  
 ВЫХОД: лето 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Circuit Breakers

**П**омню, когда я был еще достаточно мал, я, в отличие от большинства своих сверстников, мечтал не о роботах-трансформерах, а о машинках. Причем не о простых, а с дистанционным управлением. И не о дешевых китайских, на проводочках и с двумя кнопками на пульте, а о настоящих (дорогих китайских), с радиоуправлением. Тогда у меня в голове и родилось вполне логичное стремление — накопить всеми силами нужную сумму денег и приобрести наконец то, о чем я так долго мечтал. Вы думаете, во мне сейчас говорит глупый ребенок не получивший любимую игрушку и оставшийся на всю жизнь несчастным? Тут-то вы и неправы. Денежки я накопил и машинку купил. И не какую-то, а одну из лучших в магазине. Максимальная скорость, между прочим, 12 километров в

типа, подрост и грузу несчастных читателей повествованиями о своих годах глупого детства, нисколько не заботясь о том, что занимают они уже около половины статьи. Перед редактором же я отмажусь, сказав, что повествование о моей радиоуправляемой машинке чрезвычайно важно для композиции статьи о новой Acclaim'овской игре **Re-Volt**, также этим машинкам посвященной. Сейчас же я скажу еще парочку каких-нибудь ненужных фраз и тем самым свяжу вступление с основной частью. Выглядеть это будет примерно так: «У меня так и не получилось провести гонку на моей маленькой Lamborghini, или же каком-нибудь другом автомобильчике, но с игрой **Re-Volt** от знаменитых на весь мир Acclaim и Probe



ледствиями использования специальных магических технологий при создании игрушек на фабрике компании **Toy-Volt**, лидера своей индустрии, давно оставившего позади всех конкурентов. Автомобильчики резко поумнели и взбунтовались против своих хозяев, перестав их слушаться. Ну и соревноваться между собой начали.

Трассами для этих соревнований будут служить жилые дома, магазины и так далее, на которых вам постоянно придется уворачиваться от таких врагов, как собаки, кошки и дети. По сравнению с вашей машинкой они просто гиганты. Всего трасс ожидается 18 штук, четыре из которых созданы специально для multiplayer'a. И именно в многопользовательском режиме **Re-Volt**, по мнению его создателей, сможет показать себя во всей красе. Как **Mario Kart**, с которым его постоянно сравнивают. Если он будет реализован в **Re-Volt** на достаточном уровне (пусть даже и не на таком высоком, как в нинтендовской игре), то можно считать, что игра удалась.



час. А что вы хотели, Lamborghini Countach 5000, пусть и миниатюрная. Вот. Я был счастлив. Даже более счастлив, чем в те минуты, когда наконец дорывался до игрового автомата со своей любимой игрой — **Street Fighter 2**.

Но одной вещи мне все-таки не хватало. Хотелось не просто гонять машинку по квартире. Хотелось провести соревнования с каким-нибудь приятелем, выявить, кто же из нас лучший мини-гонщик, и просто получить удовольствие от самого процесса вождения. Воплотить свое желание в жизнь я так и не смог, так как никто из моих товарищей не интересовался такими занятиями, какими, безусловно, являются радиоуправляемые автомобильчики. А потом, к несчастью, я заметил, что начинаю потихоньку взрослеть и подобные соревнования меня уже не особенно-то и волнуют. И вот я,



**Entertainment** такая возможность мне наконец представится.» Понравилось? А уж мне-то! Да, **Re-Volt** — игра, главными действующими лицами которой являются ожившие радиоуправляемые машинки. Ожили они вследствие каких-то непонятных, необъяснимых явлений, оказавшихся по-





# Le Mans 24 Hours

ЖАНР: гонки  
ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames  
РАЗРАБОТЧИК: Eutechnyx  
ВЫХОД: лето 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Le Mans 24 на игровом автомате

**2** 4 часа Ле-Мана — гонка легендарная и до последнего времени ни с чем не сравнимая. Участвуют в ней, как известно, спортпрототипы, пилотируемые целой группой гонщиков (обычно из трех-четырех человек), поочередно сменяющих друг друга. Меняются они, потому как, вы сами понимаете, выдержать за рулем целые сутки и при этом не сойти с дистанции практически невозможно. Еще совсем недавно гонка эта была уникальной, но, к счастью, буквально год назад, если мне не изменяет память, чемпионат спортпрототипов был вновь, спустя годы, возрожден и включает в себя целую серию этапов. Но и среди них Ле-Ман все равно выделяется, так как именно эту гонку окружает странный ореол «легендарности», и участвовать в ней — радость для каждого гонщика.

К большому удивлению, игровых продуктов, посвященных этой гонке, практически не найдешь. Разве что сеговский Le Mans 24 на игровых автоматах. Казалось бы, столько различных автомобильных соревнований освещены в различных хороших и плохих играх, а Ле-Ман

остается по сути в роли этого «бедного родственника». Но наконец-то по стопам Sega решил пойти и европейский гигант Infogrames, поручивший практически неизвестной доселе команде Eutechnyx создать игру, посвященную этой уникальной гонке, используя имеющуюся лицензию. И вот, вероятно, уже этим летом мы увидим игру под названием Le Mans 24 Hours и оценим работу малоизвестного, но, возможно, очень талантливого разработчика.

Eutechnyx обещает нам прежде всего отличнейшую графику в сумасшедшем для PlayStation разрешении 512x240, что придаст игре чрезвычайно реалистичный вид и позволит с головой окунуться в сложнейшую гонку на выносливость.

В Le Mans 24 Hours вы найдете все 24 команды и все 48 автомобиля, участвовавших в гонке в 1998, естественно, с различными характеристиками и настройками. О физической модели что-либо сказать пока сложно, но Infogrames заявляет, что создатели игры постараются сделать как можно больший упор на реалистичность. Все для той же реалистичности, кстати, был и внедрен режим игры, в котором вы сможете провести гонку



в режиме реального времени. То есть вы увидите клетчатый флаг только после двадцати четырех часов игры. Надеюсь, в таком случае нам разрешат сохраняться прямо посреди гонки, а то придется выключать телевизор, не выключая при этом приставку, для того чтобы пойти хоть немного поспать. В общем, почувствуйте себя в шкуре настоящего участника гонки в Ле-Мане.

Само собой, во время вашего заезда будет меняться и время суток, солнце потихоньку сползет с неба, и вам придется зажечь фары чтобы хоть что-то видеть. Через определенные промежутки времени вам также предстоит заезжать в боксы для того, чтобы дозаправиться и поменять гонщика. Это, конечно, здорово, но вот только хотелось бы надеяться, что этим понятие «реализм» для Infogrames и Eutechnyx не исчерпывается и нормальную физическую модель мы все-таки будем иметь счастье увидеть. Безусловно,

настоящей симуляторности нам не видать, но если получится в этом плане что-нибудь вроде T O S A Touring Cars или G r a n Turismo, уже будет неплохо. На мой взгляд, эту игру стоит подождать. Действительно очень перспективная гонка.





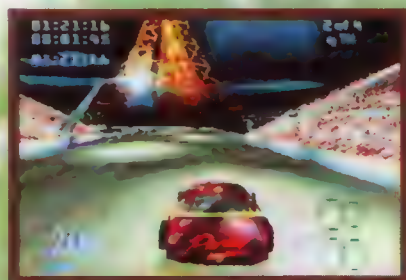
# Jeff Gordon Racing

ЖАНР: **Гонки**  
 ИЗДАТЕЛЬ: **ASC games**  
 РАЗРАБОТЧИК: **Real Sports**  
 ВЫХОД: **осень 1999**  
 АЛЬТЕРНАТИВА: **Gran Turismo**

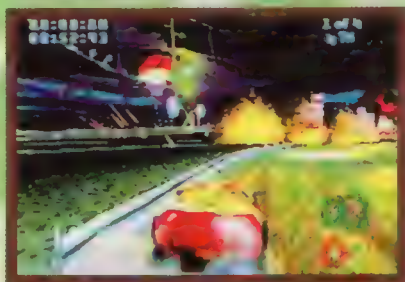
**Е**ще в июне 98-ого ASC Games объявила о том, что давно заключила контракт с Джеффом Гордоном, знаменитым американским гонщиком, о выпуске игры под его именем. Мания игровых компаний «покупать» имена знаменитостей, особенно спортсменов, лишь для того, чтобы поставить галочку напротив одного из пунктов программы своей маркетинговой политики, уже стала обычаем и никого не удивляет. Первое, что подумает бывалый игрок, увидев название такой игры, — то, что кроме как парой фотографий знаменитости и многократными упоминаниями его имени от других игр это создание ничем не отличается. ASC games решила нарушить сложившуюся традицию: по утверждению компании, Джеф Гордон, будучи продюсером и содизайнером, собственноручно принимал участие в руководстве разработкой игры, «подкармливая» разработчиков ценными указаниями на каждом этапе ее создания. «Сюжет» гонок сконцентрирован на видении Гордоном будущего гонок Nascar. Оно, как оказалось, было не очень замысловатым: движение на скоростях в районе 300 миль в час, крутые повороты, широкое дорожное покрытие и завязанные морским узлом трассы. Сам Гордон довольно корректно и объективно оценил эту игру: целью компании было создание интересных гонок, а не сверхреалистичного автомобильного симулятора. Но все же недооценивать игру не стоит — физика в ней проработана с пря-

мо-таки фанатичным усердием. Если взглянуть на скриншоты, то сразу бросаются в глаза четыре зеленых круга в правом нижнем углу экрана. Это не индикатор газов четырех двигателей, снятый с «Боинга», эти кружки показывают нагрузку на колеса вашего автомобиля. При разгоне или прохождении поворотов круги разрастаются и меняют цвет. Этот хитрый прибор позволяет водителю определить, насколько сильно колеса прокручиваются на повороте, пробуксовывают и насколько высокое давление на них оказывается. Как оказалось, такой индикатор всегда был голубой мечтой Джеффа Гордона, поскольку, по его мнению, оценка нагрузки на колеса — это сущность того, чему учат в профессиональных автошколах.

Графика игры отвечает всем современным запросам, но главной силой графического движка Jeff Gordon Racing все же остается физика игры, а не он сам. В рабочей версии игра поддерживала только стандартное графическое разрешение, но разработчики обещали дополнить игру возможностью работать и на более высоком разрешении без падения фреймрейта. Проверить это мы сможем очень скоро, хотя и в обычном разрешении игра выглядит вполне достойно... Другая приятная черта графики игры — эффекты освещения: от статичных направленных прожекторов до динамически появляющихся и исчезающих вспышек. Несколько омрачает картину главный бич графики игр нашего десятилетия — темная цветовая палитра, тяготеющая почему-то к коричневым и розоватым оттенкам: неужели гонки в будущем будут проводиться только по ночам? Конечно, в темном окружении легче добиться контрастности и эффектности, особенно когда машина пролетает с трамплина в десятке метров над землей, но все равно как-то неприятно и взоры игрока неп-



роизвольно обращаются в сторону старого доброго Need for Speed. Если продолжать придирается, несколько удивляют переливающиеся покрытия машин и то, на месте чего у нормальной машины находятся стоп-сигналы. Такой винегрет из футуристичности и реалистичности с эстетической точки зрения может показаться несколько неоправданным, хотя, конечно, это зависит от вкуса, и, в конце концов, наше дело — играть, а не созерцать. В Америке игра, несомненно, будет пользоваться огромным успехом, ведь популярность гонок Nascar неоспорима, а имя Джеффа Гордона «приклеено» чуть ли не к каждой банке с изделиями фирм Pepsi и Dupont. Еще до выхода игры создатели поставили отдельный Интернет-сервер, посвященный исключительно ей, и не пожалели денег на его оформление. Какова же будет судьба игры в России, пока не ясно, но нам представится потрясающая возможность сравнить разницу в популярности игры с «жесткой рекламной поддержкой» в США, и без — у нас.





# Bloody Roar 2

ЖАНР: Драка  
ИЗДАТЕЛЬ: Virgin  
РАЗРАБОТЧИК: Hudson Soft  
ВЫХОД: весна 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Bloody Roar, Tekken

**Д**о недавнего времени жанр файтингов переживал не самые лучшие времена. Да, можно с одной стороны сказать, что он процветал, судя по обилию различных игр этого жанра, непрерывно выходивших на самые различные игровые платформы, но с другой стороны, нового они почти ничего в себе не несли, что свидетельствовало о некотором застое. И, конечно, это не могло радовать настоящих ценителей жанра. В то время (да и сейчас тоже) количество клонов росло просто на глазах, и каждый разработчик обязательно задумывался над тем, какое косметическое изменение внести в игру, чтобы она выглядела немного не так, как другие, и тем самым создавалась некоторая иллюзия самобытности. Над этим же думал и знаменитый создатель **Bomberman**'а, японская компания **Hudson Soft**, разрабатывая свою драку, получившую грозное название **Beastorizer** и дошедшую до владельцев PlayStation под именем **Bloody Roar**.

**Bloody Roar** ничем значительным от своих конкурентов не отличался и, на самом деле, представлял собой обычную копию игр основателей жанра, в которую была добавлена одна деталь — возможность бойцов трансформироваться посреди боя в страшного и ужасного зверя и тем самым приобретать новые способности. Именно благодаря этому игра завоевала некоторую популярность, хотя особенно от нее никто не фанател. И это правильно. Играть-то, по большому счету, было довольно скучно и даже малоинтересно. **Bloody Roar** выглядела какой-



то тормозной, бойцы «блистали» своей невыразительностью, и за счет всего этого уже даже и дурацкие превращения (основная отличительная черта **Bloody Roar**!) становились никому не нужным довеском к слабому игровому процессу.

И вот спустя некоторое время Hudson Soft пытается с новой силой прорваться в жанр файтингов и укрепится в нем. Теперь для этой цели будет использовано продолжение ее известного творения, а именно **Bloody Roar 2**, который уже вскоре должен будет появиться в Европе.

Эта игра, скорее всего, не установит новых стандартов или же просто запомнится чем-то особенным, но говорить о ней однозначно будут. Я, правда, не уверен, что слова эти окажутся хорошими и лестными по отношению к детищу **Hudson Soft**.

**Bloody Roar 2** станет самым обычным сиквелом самой обычной и, надо сказать, довольно посредственной (хотя и в меру веселой) игры. То есть появятся новые персонажи, новые удары, новые боссы, немного улучшится графика... Ну, а большего игроку, вроде как и не надо. Игровой процесс останется на том же уровне, бойцы все так же продолжат



свои превращения в различных представителях земной фауны, арены все так же будут огорожены заборчиками и перилами на манер сеговских **Fighting Vipers**. Рисковать же и изобретать что-то новое — это, мол, не наше дело. Вот когда они что-нибудь придумают и их идея окажется жизнеспособной и прибыльной, тогда мы и попользуемся. Так что **Hudson Soft** идет проторенной дорожкой, зная, что на ней хоть какая-то прибыль да обеспечена. Вполне естественно, что руководствуясь такими принципами пробиться этой компании в лидеры жанра не удастся ни при каких обстоятельствах. Тем более при отсутствии достаточного умения и опыта в создании файтингов. Лучше бы этот разработчик так и продолжал выпускать свои бомбермены: они хоть иногда бывают интересны (особенно самые ранние его части). Но на **Bloody Roar 2** мы все-таки посмотрим, чтобы потом с уверенностью говорить: «Да, были такие.» К тому же, будем честны, это не самый худший проект из имеющихся на данный момент. Хотя «не самый худший» и не значит, что, купив его, вы не о чем не пожалеете.





### Gex 3: Deep Cover Gecko

Редкая игра может похвастаться той ироничностью и тем тонким чувством юмора, которыми проникнут Deep Cover Gecko. Чувствуется, что авторы этой игры сами отчаянно веселились, взгромоздив юркого Гекса на сноуборд или расписав айсберги вокруг Северного полюса инсинуациями в адрес главного оленя из упряжки Санта-Клауса.

### Guardian's Crusade

Доселе неизвестная нам компания Tamsoft потрудились на славу и вместе с Activision преподнесла всем любителям японских RPG настоящий подарок, создав такую доброю, милую, веселую, а главное, интересную игру, какой, без сомнения, является Guardian's Crusade. При более близком знакомстве с ней (после хотя бы часика-двух, а то и раньше) вы поймете, что она достойна всяческого уважения. По крайней мере, со стороны всех любителей RPG, так как Guardian's Crusade, вероятно, лучшая подобная игра для PlayStation за последнее время.

### Viva Football

Я долго и добросовестно пытался найти хоть один существенный недостаток у этой игры, чтобы в свойственной современной журналистике циничной манере раскритиковать Viva Football. Но, как я не старался, у меня ничего не получилось. Игра откровенно хорошая. И если вы являетесь ценителем футбола, то Viva Football должна занять достойное место в вашей коллекции видеоигр.



Guardian's Crusade .....	<b>030</b>
A Bug's Life .....	<b>034</b>
Akuji The Heartless .....	<b>038</b>
Smash Court Tennis .....	<b>040</b>
Rollcage .....	<b>042</b>
Need For Speed 4 .....	<b>044</b>
Populous The Beginning .....	<b>048</b>
Street Fighter Alpha 3 .....	<b>052</b>
Max Power Racing .....	<b>054</b>
Viva Football .....	<b>056</b>
Gex 3: Deep Cover Gecko .....	<b>058</b>
Music .....	<b>060</b>



# Guardian's Crusade

ЖАНР: RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Activision  
РАЗРАБОТЧИК: Tamssoft  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: Final Fantasy, Breath of Fire 3

**G**uardian's Crusade игра особая. Когда в первый раз берешь коробку в руки или просто видишь скриншоты, об игре складывается определенное впечатление, избавиться от которого можно, только поиграв в этот продукт. Наверняка у тех, кто читает сейчас эту статью и параллельно рассматривает картинки, возникают примерно такие же чувства. Какой-то отвратительно нарисованный рыцарь, какие-то мелкие чудики, какая-

то мелкая розовая тварь и все в таком духе. Сразу заметно - перед нами типичная японская ролевая игра, быть может, чуть-чуть выделяющаяся только более глупым, чем обычно, дизайном персонажей, выполненным даже как-то и не совсем в японском стиле. И уж точно, увидев такой продукт в магазине, практически ни один игрок не пожелает приобрести себе в коллекцию такое чудо, от одного взгляда на главных героев которого начинает слегка мутить. А зря,





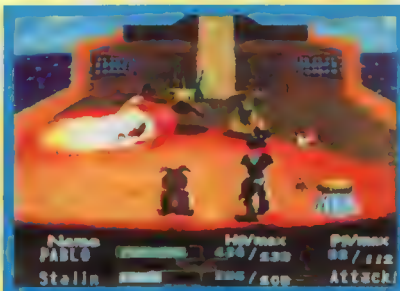


между прочим, так как при более близком знакомстве (после хотя бы часика-двух, а то и раньше) вы поймете, что эта игра достойна всяческого уважения. По крайней мере, со стороны всех любителей RPG, так как **Guardian's Crusade**, вероятно, лучшая подобная игра для PlayStation за последнее время. Пусть поверить в это сначала очень сложно.

**Guardian's Crusade**, как мне кажется, можно отнести к типу «детских» ролевых игр. Детских по построению всего окружающего мира, по немного мультяшному сюжету, тем не менее оказывающегося очень интересным и способным продержаться за игрой не один час. Ну и отдельного упоминания стоят герои игры, о которых я вам сейчас довольно-таки подробно расскажу, заодно поведав о сюжете — одной из главных составляющих любой RPG.

Для начала скажу, что прежде чем играть, вам просто необходимо посмотреть вступительный ролик. Он, как в **Namco**'вском **Ridge Racer Type 4**, играет роль создания атмосферы игры, что очень важно. Мультик довольно трогательный. В нем вы познакомитесь с главными персонажами и увидите, что вас ожидает в будущем, какой нелегкий путь предстоит проделать для того, чтобы достигнуть конечной цели. И обратите внимание на несчастного плачущего детеныша, представляющего собой этакую миниатюрную (пока) помесь крылатого бегемота с зайцем. Глядя на него, я сам чуть не расплакался. Добро пожаловать в мир **Guardian's Crusade**!

Вашим отражением в этом сказочном мире служит молодой парень по имени Knight (Рыцарь). Точнее, имя это стоит по умолчанию, и его вы запросто сможете изменить в самом начале игры. Всегда хочется, чтобы герой носил твое имя. А если ко-



му-то не хочется — назовите как-нибудь по-другому, но назовите, потому как Knight — имя какое-то неполноценное, и играть с ним — по-моему, самое настоящее уродство. Понимаю, если б персонаж был настоящей личностью, вроде Cloud Strife, а так...

Начинается игра с того, что этот самый парень, служащий, как видно по имени, рыцарем, просыпается у себя дома и отправляется на службу. А если быть точнее, то он не просто просыпается, а его долго и настойчиво будят, так как эту самую службу он малость проспал и уже всю опаздывает на запланированную встречу с мэром города, в котором обитает. Причем будит его не кто иной, как домашняя фея (маленькая с крылышками) по имени Nehani, с которой он в свое время очень сдружился и стал неразлучен. Разбуженный рыцарь поспешно бежит к начальнику, где узнает, что в городе наступает кризис продовольствия и для выяснения обстоятельств этого, а также для консультаций надо бы оттащить письмоцо дружественному мэру другого го-



родишки. Такими поручениями наш герой обычно и занимается, так что подхватив письмо, он бежит по направлению к указанному пункту назначения. Роль гонца он выполняет неслучайно, ведь дороги кишат непонятными монстриками, от которых постоянно приходится отбиваться. О такой же полезной штуке, как почтовые голуби, в нашем сказочном государстве, похоже, никто не знает. Хотя, конечно, знают, но боятся, что летучие твари пожрут и голубей. Так или иначе, но Knight добрался до цели и, получив ответ, отправился обратно. Но тут с ним приключилось нечто, что разом изменило всю его жизнь. У моста рядом со своим городишкой он повстречал странное маленькое розовое существо, при ближайшем рассмотрении оказавшееся крылатым бегемотозайцем, о котором я уже упоминал. Тут же рядом появилась призрачная фигура, поведавшая о том, что это не обыкновенный бегемотозаец, а особенный, которого срочно надо доставить в местечко, именуемое God's Tower, где его ждет мама. В случае невыполнения тако-







го рода квеста мир погрузится во мрак, и силы Света будут разгромлены силами Тьмы. И так далее. Наш герой, недолго думая, схватил розового чудика в охапку и понесся докладывать начальству. Начальство очень удивилось, но верить рассказам призрачной фигуры не стало и постановило оттащить крылато-ушастого в Пещеру Страха, где его надлежало выкинуть в компанию к другим монстрам. Наш рыцарь так и сделал. Но ночью его начали мучать кошмары, когда он опять и опять видел призрачную фигуру у моста. Проснувшись в холодном поту, Knight побежал к пещере искать лопухого. После череды приключений, блужданий по пещерам чудик был найден и отбит у монстров. Так началось длительное (для игрока более двадцати часов реального времени) путешествие в поисках матери малы-



ша. Ему вы также позже дадите имя. По умолчанию же его зовут просто - Baby. Мне такое имя не понравилось, и я в спешном порядке переименовал детеныша в Бегмота. А потом долго ржал, когда мои товарищи по приключению, а также добрые люди, помогающие на пути, восторжались придуманным мною именем. Фея даже ляпнула что-то вроде: «А как звучит!». Весело, в общем. Бегмотозайцу, кстати, имя тоже пришлось по душе. Вот такие у нас в **Guardian's Crusade** герои. Надо бы еще заметить, что в Японии игра вышла под другим названием, и знаете, как она там называлась? Knight and Baby. Вот так-то. Но в моем варианте это звучит как Shurick and Behemoth, и мне кажется, так намного круче.

Теперь, собственно, поговорим о том, что, собственно, представляет собой игра в целом, а не ее сюжет. **Guardian's Crusade** - типичнейший представитель японских ролевиков. Исповедует он четко пошаговую систему боев, как в *Breath of Fire*, *Phantasy Star* и других. Временем, как в **Final Fantasy**, вы не ограничены. В игре довольно интересно реализованы столкновения с противниками — из пустоты на вас никто никогда не нападает, своего противника вы видите издали.

Мелкие враги чаще всего изображены схематично, в виде разноцветных головастика, бродящих на вашем пути. Их можно попытаться обегать, увернуться от них, и тогда схватки не будет. Но вот если они вас поймают, то вы увидите перед собой определенный (вы, глядя на головастика, еще не знаете, какой) набор противников, которых надо уничтожить. За победу, естественно, начисляется опыт и поднимаются уровни. Поднимаются они очень быстро, в среднем уровень за пять-десять минут боев, так что это вам не **Baldur's Gate**, где получение уровня персонажем - знаменательное событие, которое надо праздновать с шампанским. По традиции, вам встретятся и боссы, за которых дают намного больше experience. Их в виде го-



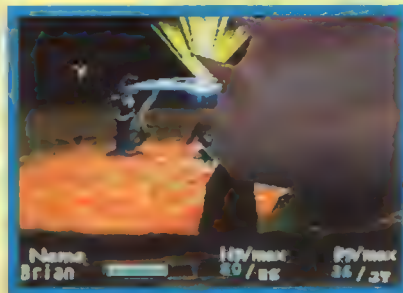
ловастика никто не обозначает.

Теперь на время возвратимся к системе боя, о которой осталось рассказать несколько интереснейших вещей, касающихся окошка команд. Помимо привычных **Attack** и **Item**, оно также включает в себя некоторые строки, нуждающиеся в дополнительных комментариях. Вот, например, одна из доступных команд - **Run**, позволяющая в случае особенного везения, сбежать от напавшего на вас противника. В свои ролевые игры очень любят включать ее компании Sega и Square. Но это не самое интересное. Гораздо большее любопытство вызывают две оставшиеся команды - **LT** и **Baby**, о которых надо сказать отдельно. **Baby**, как вы уже догадались, позволяет командовать действиями вашего напарника бегмотозайца. Да, после определенных событий он уже не просто плетется за вами, но и по мере своих возможностей помогает расправляться с врагами. И, само собой, тоже получает опыт и уровни. В подмену ему можно подробно объяснить, что от него требуется в данный момент: надо ли ему атаковать противника или же лучше посидеть в защите. При желании (или необходимости) можете даже зычно позвать его на помощь (**Help!**), и тогда наш Бегмот еще вас и полечит. Черт возьми, мне бы такое домашнее животное!

Не меньший интерес представляет и аббревиатура **LT**, расшифровывающаяся как **Living Toys**. Видите ли, создатели **Guardian's Crusade** пошли на интересный шаг в создании своей детской ролевой игры (подчеркиваю это еще раз) и заменили привычную магию на... живых игрушек! И если раньше в какой-нибудь **Final Fantasy** вы залезали в строчку **Magic** и выбирали заклинание, то теперь вы выбираете одну из имеющихся в наличии игрушек, которая будет выполнять свою функцию. Функции,







будут те, кто начнет кривить от нее носы, заслышав фразу «детская ролевая игра». Ведь детская она только по стилю исполнения, внешнему виду, но отнюдь не по содержанию. И эта игра действительно способна увлечь в свой мир на долгое время и обеспечить прекрасное времяпрепровождение в ожидании появления очередного продолжения поднадеждающей **Final Fantasy** на английском языке.

Несмотря на кажущуюся простоту, **Guardian's Crusade** оказывается просто великолепной игрой для всех любителей ролевиков. Типичный представитель «японских RPG», но сделанный с такой любовью, что в него неописуемо приятно играть. Возможно, лучший представитель своего жанра для PlayStation за последнее время. Естественно, если не брать в расчет японский вариант **Final Fantasy VIII**.

8.5



надо сказать, могут быть самые разнообразные. Игрушки и лечат вас, и помогают бороться с противниками, и даже выступают в роли карты. Конечно же, **Living Toys** из ниоткуда не появляются. Чтобы занять новое заклинание/игрушку, вам надобно сначала ее где-нибудь найти. Например, в ящиках, обычных для любой ролевой игры. Неслабо.

Теперь пару слов о графике. Все выглядит очень по-мультяшному, цвета яркие, красочные, сочные. Как раз для детского глаза. Окружающее пространство, строения, ландшафт выглядят не так красиво и изящно, как, например, в последних двух **Final Fantasy**, даже, кажется, слишком просто, но тут есть одно большое «но». В седьмой и восьмой **Final Fantasy** все фоны заранее отрендерены и только персонажи полностью трехмерны, а в **Guardian's Crusade** трехмерно все. А значит здесь мы имеем возможность свободно вращать камеру в любом направлении. В **Final Fantasy** такое можно было делать, только находясь на карте мира. Не видите, что находится у боковой стены - поверните камеру и увидите все. Хотите получше рассмотреть здание в городе - камера к вашим услугам. Думаю, не надо перечислять вам все достоинства полной трехмерности окружения. Отлично. Только приближать-удалять нельзя, но это не особенно-то здесь и нужно. Со звуком также все в полном порядке, а мелодии практически не раздражают, в отличие от той же седьмой **Final Fantasy**. Да, доселе неизвестная нам компания **Tamsoft** потрудились на славу и вместе с **Activision** преподнесла всем любителям японских RPG настоящий подарок, создав такую добрую, милую, веселую, а главное, интересную игру, какой, без сомнения, является **Guardian's Crusade**. И неправы

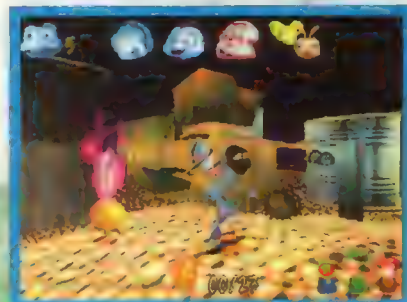


# A Bug's Life

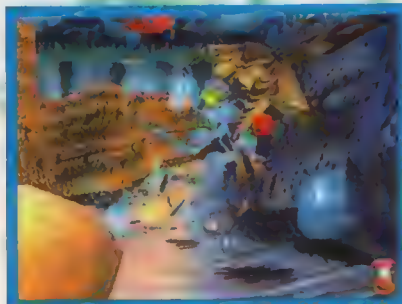
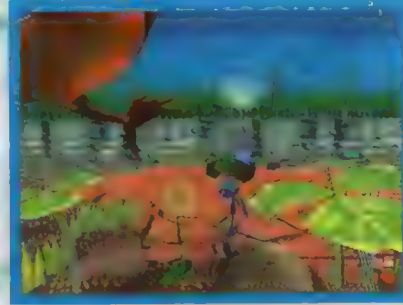
**ЖАНР:** 3D-бродилка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE  
**РАЗРАБОТЧИК:** Disney Interactive/Travellers Tales  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** все, что угодно

**С**

давних пор к игровым проектам, созданным по известным фильмам/мультфильмам принято относиться с некоторым предубеждением и опаской. Зачастую массовый игрок не понимает причин такого отношения к ним, а потому из раза в раз приобретает себе в коллекцию игрушки со знакомым логотипом любимого фильма, ожидая получить от игрового процесса столько же удовольствия, как и от просмотра шикарного блокбастера. Разработчики же, создавая такой продукт, заботятся только о прибылях, основанных на популярности раскрученной торговой марки. А потому игры получаются ужасно недоконченными. По ним сразу видно, что о качестве того, что получается, разработчики даже и не задумывались, а просто стремились сделать «что-нибудь», на что по скоренькому можно было бы прилепить красивую и знакомую всем надпись. А так как неразборчивых геймеров по миру огром-







ное множество, то продуть такое чудо не составит никакого труда. Думаете, в наш век высоких технологий такое уже не пройдет, мол слава богу не в восьмидесятую эру живем? Черта с два! Примеров куча. Из недавних могу привести случай с Dreamworks'овским Small Soldiers, некоторое время находившимся в десятке (!) самых продаваемых игр Англии.

A Bug's Life, как вы, наверное, знаете из предыдущих номеров, — это такой созданный на компьютерах (как Toy Story) мультфильм от покойного дедушки Уолта Диснея и студии Pixar. Игровое же подразделение компании, Disney Interactive, в содействии с печально известной Traveller's Tales по горячим следам решили выпуск-

тить игру A Bug's Life — The Action Game, пытаясь таким образом нанести двойной удар по кошелькам потенциальных покупателей.

Сюжет игры, как и следовало ожидать, в точности повторяет сюжет мультипликационного фильма, что, я полагаю, должно привести в восторг наших самых маленьких читателей.

К тому же A Bug's Life изрядно сдобрена фрагментами из основного проекта, что может заставить фанатов от игры всех пятилетних детишек.

Повествует она о приключениях муравья по имени Флик (Flick), своими действиями загубившего большую часть собранного за сезон урожая. Естественно, получилось это у него совершенно случайно, но менее виноватым он от этого не становится. Последствия, само собой, самые плачевные: жрать теперь нечего, наступает голод, но даже не это са-

мое страшное. Самое страшное — пришла пора платить дань сильным и не в меру крутым кузнечикам, которые работать совершенно не хотят, но, в то же время, похавать лишний раз никогда не откажутся (как я). Понятно, что перебои с продовольствиям им не нравятся, а значит ничто не убережет муравьев от страшной расправы. Кроме,

быть может, сильного союзника. Но его еще надо найти. Эту непростую миссию взваливает на свои плечи Флик и отправляется в путь. Путь, заметим, неблизкий — пятнадцать игровых уровней. Но пройти его сможет далеко не каждый. И не потому,

что он как-то уж особенно сложен. Нет, просто в такую гадость, как A Bug's Life люди бросают играть уже через две минут. Потому что такой откровенный отстой организм переваривать напрочь отказывается.





**A Bug's Life** — типичный представитель жанра трехмерных бродилок. К тому же весьма коряво сделанный. Не буду придирается к графике, она, в принципе, достаточно неплоха, хотя можно и найти, что покривить. Детям понравится — красочно. А вот управление и игровой процесс заставляют достать диск из приставки и послать его в долгий полет из окна.

Как обычно, нам приходится бродить по уровню из одного его конца в другой. По ходу дела на нас нападают различные ошалевшие насекомые, с которыми мы расправляемся, метая в них разнокалиберные ягоды. Прыгать на голову и давить, как завещал еще старик Mario — запрещено, если только вы не приземляетесь на противника своим толстым задом. Без этого действия ваш удар считается неудачным и у вас тут же отнимается кусок жизни. Ее измеритель, кстати, выполнен в виде листочка, обгладываемого после получения повреждений. Пропустите пять ударов — смерть и соответствующий этому долгожданному событию ролик. Вот так. Есть на уровнях и некоторые «секретики». В кавычках, потому что запрятаны они так, что не обнаружит их только полный тупица. Бежим к выходу с уровня и непо-

далеку замечаем холмик с грибочками, исполняющими роль платформ-батут, рядом. Понятно, что их не просто так поставили. Бежим к грибочкам, запрыгиваем на них. Прыжок не получается и мы падаем на землю. Встаем и опять прыгаем — промахиваемся в очередной раз. После

десятого падения мы уже начинаем рычать и бить геймпад об пол, яростно матерясь и вспоминая все пригрешения великих **Traveller's Tales** с ее **Rascal**'ами и прочими тошнотворными изделиями. А представляете, если два грибочка стоят на расстоянии друг от друга и нам предстоит запрыгнуть сначала на

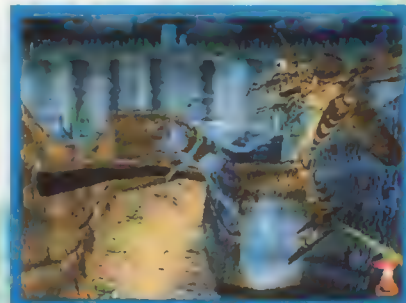
**Резюме: Еще один отвратительный «продукт с хорошей лицензией», поражающий низким качеством игрового процесса и «кривым» управлением. Да здравствует Traveller's Tales!**

3.5

один, а потом сразу же на другой. У вас это получится (у меня же получилось), но радости вам борьба с управлением не доставит. И на сей раз уродский соньковский пульт ни в чем не виноват. Виноваты кривые руки разработчиков.

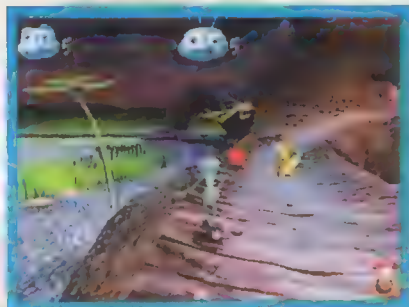
Дизайн уровней хромает на обе ноги. Замечаешь это сразу же. Нель-

зя сказать, что они однообразны (обстановка все-таки меняется), но все-равно проходить их в равной мере скучно и неинтересно. Фантазия у создателей игры отсутствует полностью.



Не обошлось и без боссов. Боссы, надо сказать, имеют свою изюминку и подчасную просто так не убиваются. То надо найти особое оружие, то еще что-нибудь этакое. Не могу сказать, что в этом вопросе разработчики проявили изобретательность — все потуги привести нечто «свеженькое» выглядят просто жалко. И над разработчиками хочется издеваться еще и еще. Потому что руки у них растут не из того места, потому что они идиоты, которым только деньги и нужны, потому что **A Bug's Life** — игра жалкая и недоделанная до безобразия. Когда мы (я) писали preview, то приняли решение не высмеивать по старинной привычке не вышедшую игру. Даже стало казаться, что у **Traveller's Tales** в конце концов что-нибудь дельное да получится. Ошибочка вышла. Игру похвалили, а как увидели ее в действии... Такие творения заслуживают всенародного порицания и обругивания (не стеснясь в выражениях). Давайте надеяться, что когда-

нибудь, в отдаленном будущем, мы все-таки увидим, что разработчики перестанут КЛЕПАТЬ игры по лицензии, а начнут их действительно ДЕЛАТЬ, СОЗДАВАТЬ. А пока нам придется созерцать такие вот проекты. И на **A Bug's Life** эта печальная история не закончится. Как бы нам ни хотелось.





# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине**

**Заказ по интернету**

<http://www.e-shop.ru>

**e-mail [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)**

**телефон (095) 258-8627**

e@shop

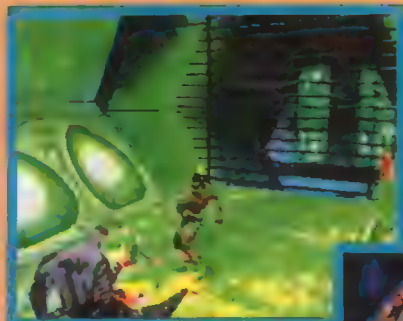


# Akuji The Heartless

ЖАНР: 3D-бродилка  
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos  
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: Tomb Raider

Э то был пятый круг ада. Конечно, он знал, что никаких кругов и тем более самого ада быть не может. Но представшее перед ним назвать по-другому было нельзя. Акуджи присел отдохнуть. При этом он поймал себя на мысли, что инстинктивно ищет место в тени. Это было бессмысленно — здесь все было темным и зловещим. Отблески адского огня играли на стенах. В воздухе постоянно находились какие-то пары и пахло паленым мясом вперемешку с разложившейся плотью. Но он слишком устал, и даже ощущение постоянной опасности не смогло преодолеть его желание хорошо выспаться. Почти уже во сне Акуджи пробормотал заклинание огненного круга и упал на пол, покрытый какой-то слизью. Ему снились родные края, Кешо, его брат, Мурат... Казалось, что все это было так давно... ЭТО началось с приходом Мурата. Мурат захотел сделать из множества племен Африки единую империю. Он хотел положить конец войнам без начала и конца, без цели. Он знал как ниспослать милость богов и духов предков. Было много свадеб, сыгранных по его расчету, было принесено много жертв и совершено много ритуалов. Но самым главным событием должна была стать свадьба Акуджи и Кешо. В день свадьбы пришел его брат. Он был главным жрецом племени. Наверное, идея власти над всеми племенами пришла к нему по вкусу. Вот только он захотел изменить их жизнь не так, как этого хотел Мурат. Что именно он собирался сделать, Акуджи так и не узнал. Но было ясно, что его правление не приведет ни к чему хорошему. Он вырвал сердце у Акуджи и отправил его в мир мертвых.

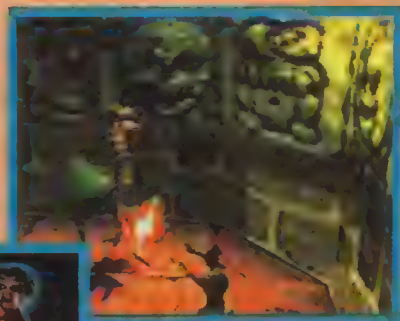
Эта история — отнюдь не плод нашей фантазии. Это легенда, которая предшествует самой игре. Конечно,



Акуджи не спал, и никакие сны ему не снились. Просто иногда кажется, что герои видеоигр могут жить своей собственной жизнью. Итак, игра начинается с того, что Акуджи отправляется в ад и у него похищено сердце. Но он все еще жив и обладает силой вуду (братец-то был великим жрецом). Он понимает, что в состоянии что-то предпринять, но для этого ему нужно набраться сил. Ему необходимо найти души предков, они увеличат его могущество и научат новым заклинаниям. В конце своего пути он сразится с четырьмя властителями загробного мира и только тогда вернет сердце и прежнюю жизнь.

Легенды — все это звучит заманчиво, но нам игрокам интересны вещи более прозаичные. Такие как, например, графика. С графикой все в порядке. Откровенных изъянов обнаружить не удалось. За основу был взят движок от игры **Gex: Enter the Gekko**. Разработчики сказали, что они его модифицировали. Может быть, так оно и было, но принципиальных отличий от Gex'a мы не заметили. Главный герой состоит более чем из 600 полигонов. Акуджи выглядит как нормальный человек, вот только на его руках растут настоящие когти.

Двигается он совершенно естественно и умеет не только бегать и прыгать, но и плавать, карабкаться, скользить и многое другое. Очень эффектно выглядит применение заклинаний, особенно Possession: Акуджи телепортируется в тело врага, разрывая его изнутри. Так же, как и в Gex, мы наблюдаем за игрой от третьего лица. В принципе, в большинстве случаев камера выбирает наилучшую точку зрения, но на всякий случай предусмотрено ее перемещение при помощи кнопок L1 и R1. Нацеливание на врага происходит автоматически. Менять цели можно при по-

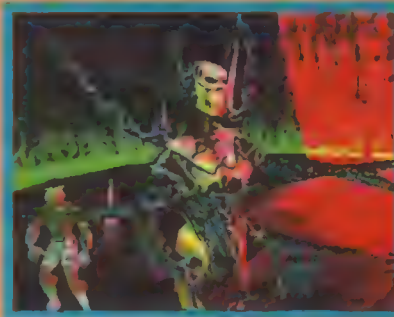
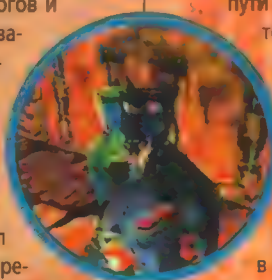


мощи кнопки R2.

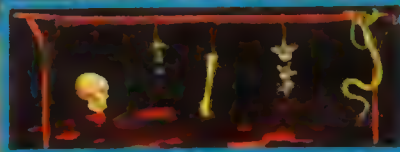
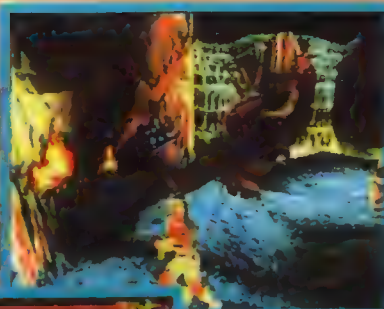
По дизайну **Akuji The Heartless** напоминает такие игры, как **Nightmare Creatures** и **Spawn**. На протяжении всех уровней царит

зловещая атмосфера. Ее создают темные стены, покрытые какой-то гадостью, тусклый свет от огней, легкая дымка, внешний вид обитателей, ну и, конечно же, одежда самого героя. Но как это ни странно, несмотря на малое количество света и темную палитру, изображение не сливается в однотонную массу. На экране практически все детали видны отчетливо. Враги по количеству полигонов немного уступают самому Акуджи, но их разнообразие с лихвой компенсирует этот недостаток. Общее количество врагов находится где-то возле отметки 30. А это очень неплохо для игры с видом от третьего лица. Плюс к этому нужно прибавить 4 боссов. Свет способен изменяться во время игры. Конечно, освещение в реальном времени уже давно не новшество, но оставить его незамеченным было бы несправедливо.

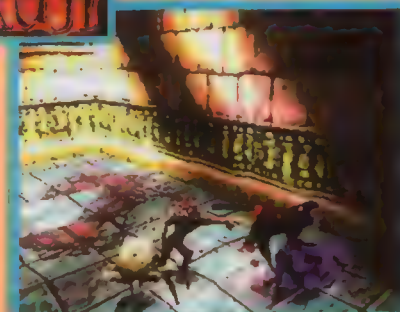
Игровой процесс в общем и целом сводится к старому доброму «убей их всех». Все дело в стиле умерщвления. Хотя слово «убить» звучит здесь довольно смешно — Акуджи и так находится в царстве мертвых. Поэтому целесообразнее говорить «уничтожить». Так вот, процесс уничтожения населения загробного мира как можно более приближен к религии Вуду, плюс мистические домыслы самих разработчи-







ков. С врагами можно драться вплотную при помощи рук-ког-телезвий или прибегнуть к заклинаниям. В первом варианте вас ожидает небольшой файтинг с простыми, сложными и комбинированными ударами. Во втором же вы используете одно из накопленных заклинаний. Акуджи его произносит вслух в весьма оригинальной манере, и оно начинает действовать незамедлительно. Заклинания самые разнообразные. Как говорится, на все случаи жизни. Spirit Strike выпускает на волю одну из замученных душ, которая отыгрывается на врагах за свои страдания. Это заклинание желательно применять к слабым врагам на среднем расстоянии.



Hell Blast зажигает врага, на которого нацелен Акуджи. Wall of Death — название говорит само

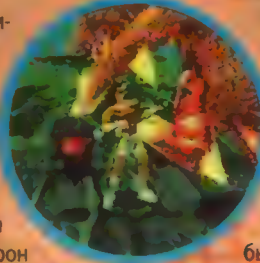
за себя. Все находящиеся недалеко от Акуджи мрут как мухи. Possession, как уже было сказано, телепортирует Акуджи в тело врага. Лучше всего это заклинание применять для сильного монстра на почти-тельном расстоянии. Summon Devil вызывает одного из слуг дьявола все с той же целью. Blood Ward — это заклинание прибавляет здоровья Акуджи за счет страданий загробного населения.

Отдельного разговора заслуживает музыка. Само собой, что действие должно происходить в сопровождении африканских там-тамов. Но это не все. На протяжении всей игры играют как бы два ритма одновременно. Первый ритм выступает как общий фон для данного уровня. А второй ритм накладывается на фоновый. Причем в зависимости от действий Акуджи он играет по-разному. Когда Акуджи бежит, второй ритм как бы вторит первому, когда начинается поединок то агрессивность ритма возрастает. В целом получается просто потрясающе. Африканская музыка вообще обладает наибольшим эмоциональным воздействием среди прочих других. А на сегодняшний день африканские ритмы и звуки в моде. Среди прочих звуков выделяется манера произнесения заклинаний Акуджи. Он не произносит их как герой; четко и уверенно. Произнося заклинание, он как будто кого-то спрашивает. Он произносит «Hell



Blast», но с интонацией, напоминающей что-то вроде «Эээ... Это правильно?». Подобные интонации делают нас ближе к главному герою, они как бы доказывают, что Акуджи тоже человек, ему тоже страшно.

В игре всего 14 уровней. Не так много, как хотелось бы. Поэтому игра проходит довольно быстро. Но причислить это к недостаткам, пожалуй, не стоит. От быстро пройденной игры остаются хорошие воспоминания. К тому же в короткой игре идеи разработчиков находят более эффективное воплощение. Сравнить подобное явление можно с Metal Gear Solid.



Игра короткая — эмоций масса. Уровни в **Akuji The Heartless** не затянuty и в меру запутанны. Враги встречаются регулярно, а их разнообразие не успевает надоедать. AI по обещаниям разработчиков должен был быть «содержательным», то есть должны присутствовать несколько линий поведения одновременно. Но, на наш взгляд, враги остались обычными врагами. Не лучше, не хуже.

Что ж, время подвести итоги. Идею игры назвать новой можно с большой натяжкой. Все-таки 3D-бродилок на кладбищенские темы на PS уже предостаточно. Но тем не менее определенная оригинальность в игре присутствует. Превосходно создана мистическая африканская атмосфера. А трюк с двумя ритмами — ну просто без комментариев! Движок от **Gex** не мог не обеспечить солидную графику. Ну а относительная простота уровней делает игру захватывающей. Продукт очень качественный. Играть рекомендуется.

Очень качественная игра с превосходной графикой и дизайном. Разработчикам удалось создать довольно оригинальную атмосферу, прибегнув к некоторым нетрадиционным решениям.

8.0



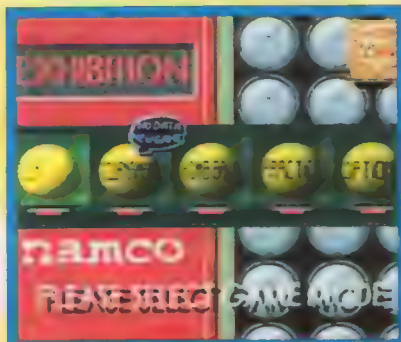


## Smash Court Tennis

ЖАНР: спортивный симулятор  
 ИЗДАТЕЛЬ: SCEE  
 РАЗРАБОТЧИК: Namco  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1/2  
 АЛЬТЕРНАТИВА: All Star Tennis

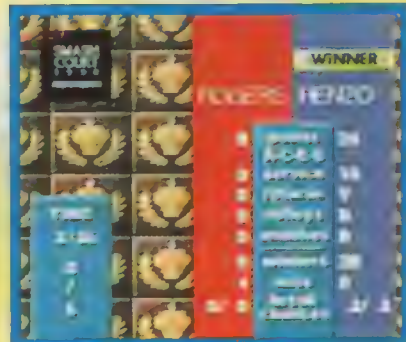
**Н**е секрет, что теннис — один из тех видов спорта, чье воплощение в форме видеоигры представляется делом довольно-таки проблематичным. Конечно, с каким-нибудь боксом сделать это еще сложнее, так как при отображении его в игровом мире он теряет практически всю свою зрелищность и запросто затмевается первым попавшимся теккеном. Кому интересно смотреть на унылое и однообразное махание руками? Практически никому, потому что сделать толковый бокс с нормальным игровым процессом чрезвычайно сложно,

и получается такое у очень немногих разработчиков. В большинстве же случаев мы просто наблюдаем боксеров, оснащенных некоторым количеством кривых и медленных ударов. Естественно, что перед первым попавшимся файтингом такое «зрелище» меркнет в глазах любого геймера. И всем плевать, что на самом-то деле даже любой из боксеров, представленных, к примеру, в Knockout Kings, вполне способен несколькими ударами свалить полдюжины таких товарищей, как выпендривающийся Eddy Gordo. Но при том, что с теннисом, к счастью, обстановка все-таки попроще, преподнести игроку его в более или менее приличном виде также довольно сложно. Отработанной концепции, как в случае с футбольными и хоккейными симуляторами, здесь нет, есть лишь какие-то ее зачатки. А потому при каждой новой игровой разработке создателям прихо-



дится крутиться, придумывая, как же лучше показать сей вид спорта, чтобы он одновременно был и интересным в плане игры, и достаточно реалистичным, и совсем несложным, если брать управление. Последнее часто и вызывало основные проблемы у разработчиков. Какие команды поместить на геймпад? Может, погнаться за реализмом и обвешать весь пульт свер-

хсложными комбинациями, что позволит выполнять все удары современного тенниса? Вот только играть в такое сможет только монстр. Приходится искать золотую середину. Чтобы и игровой процесс представлял интерес для широких слоев населения, и на теннис хоть немного все это было похоже. К играм, нашедшим такую вот «золотую середину», с уверенностью можно отнести недавнюю игру широкоиз-



вестной компании Namco под названием Smash Court Tennis.

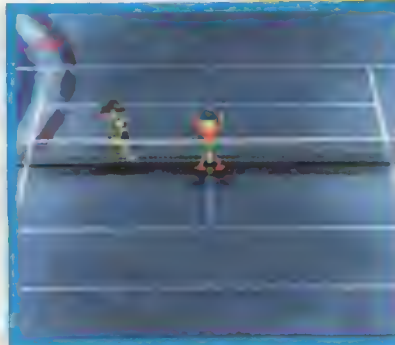
Стоит заметить, что спортивные игры никогда не являлись сильным местом Namco (вспомните хотя бы Libero Grande), а потому довольно-таки удивительно наблюдать картину, когда именно этот разработчик неожиданно создает лучший симулятор тенниса для PlayStation. Пусть даже глядя на Smash Court Tennis, так сразу этого и не скажешь.

Начнем с того, что все теннисисты в игре представлены в виде детей с большими головами. Не с такими большими, конечно, как в Pocket Fighter, но все же. Первоначальное впечатление сразу же говорит нам о том, что имеем мы дело с продуктом, на серьезность даже и не

претендующим. Но первые впечатления часто бывают обманчивы. Как и в данном случае.

Да, буквально через несколько минут игры начинаешь понимать, что это нечто большее, чем просто веселый теннис. Это — просто веселый теннис с хорошим и доста-

точно продуманным игровым процессом, что уж совсем несвойственно Namco. У Smash Court Tennis нет никаких лицензий ATP на использование названий круп-





ных турниров, а потому все соревнования вымышлены. С игроками дело также обстоит не самым лучшим образом. Никаких Самprasов-Кафельниковых вы здесь не найдете. Подавляющее большинство всех теннисистов — лица вымышленные, чьи портреты нарисованы от руки. Но все же не зря я сказал «большинство». Есть все-таки среди этой толпы один реальный игрок. Вы не поверите, но это Анна Курникова! Бывает и такое. Smash Court Tennis, как и любая спортивная игра, разбит на несколько основных режимов. Это, в первую очередь, самый обычный Exhibition для одного или двух человек, основной режим Tournament, привычный Practice, чье назначение всем понятно, и довольно необычный, хотя я не сказал бы что очень уж интересный Bomb Ball. В дополнительных пояснениях нуждаются только Tournament и Bomb Ball.

Tournament — аналог любого Season в каком-нибудь другом спортивном симуляторе. В чем-то режим напоминает аналогичный из Knockout Kings: и там и тут ваша цель — участвуя в бесконечных поединках с противником, поднимать свой рейтинг, пока наконец не достигнешь вершины. Никакого календаря встреч и всего такого. Хотя не совсем. Для начала вы имеете право выбрать, в

каком турнире вы желаете участвовать. Это может быть один из «дворовых турниров» (своеобразные «первенства водокачки») или же один из четырех значительных и престижных чемпионатов, заменителей «турниров Большого Шлема». За победы над противниками вам начисляются очки рейтинга, которые и идут в общий зачет. Вот только, поверьте мне, играть в этом режиме достаточно сложно, так как компьютерные оппоненты с более или менее хорошими показателями в рейтинг-листе режут просто зверски, и для того чтобы их обыграть, придется выкладываться на

полную катушку. Настоятельно советую сначала поднакататься в одиночных встречах. Кстати, я чуть было не забыл упомянуть одну интересную особенность. Как и в реальной жизни, вы имеете возможность объединиться с другим игроком и поучаствовать в турнире пар.

Партнером же для вас станет тот самый компьютерный игрок. Только не думайте с его помощью покорить вершины мирового спорта. Вам также придется пахать всю, и, смею вас уверить, играть в парном разряде ничуть не легче, чем в одиночном.

Несколько слов упоминания стоит и некий Bomb Ball, изобретенный разработчиками игры. Это нечто вроде «взрывоопасного тенниса», где каждый пропущенный мяч будет означать вашу СМЕРТЬ. К удивлению, режим достаточно скучен, и играть в нем неинтересно. К тому же кровавых ошметков и обго-

рающей плоти здесь нет, а значит, даже фанатов Mortal Kombat Bomb Ball порадовать не сможет. Наибольший же кайф от Smash Court Tennis можно получить, играя с приятелем. И опять хочется сказать много добрых слов в адрес игрового процесса. Пусть он и несовершенен,

но насколько же он хорош!

Для нанесения ударов по мячу вам выделены четыре кнопки передней панели геймпада. Вы можете легонько стукнуть по мячику, нанести удар средней силы, запустить «свечку» и, наконец, крепко размахнувшись, приложиться к «желтенькому» со всей силой, на которую

только способны. Причем отбивая мяч, стрелками (или аналогом) вы указываете направление его полета, что дает простор для тактической мысли, особенно ярко проявляющей себя, повторяюсь, во время игры с живым оппонентом.

А уж как приятно перехитрить сидящего рядом приятеля, разведя его теннисиста и мяч по разные стороны корта! Путь же к победе, однозначно лежит (подтверждено опытом) через своевременные (и даже не очень) выходы к сетке и удачную игру у нее. Можно еще и по-

бавать наловчиться в выпол-

нении сверхскоростных подач, но это очень сложно. Для этого нужно подкинуть мяч над собой и вовремя вклепить по нему со всей силы. При этом еще неплохо бы умудриться попасть в корт, а точнее в нужную его часть. К счастью, если вы не собираетесь претендовать на «эйсы», можете спокойно подавать кнопкой навеса — подача осуществляется автоматически, и вы гарантированно застрахованы от ошибки. Тем более от двойной.

Больше, собственно, я ничего не хочу сказать про эту игру. Приведенной информации вполне достаточно для того, чтобы составить о ней определенное мнение. Я только лишний раз посоветую обязательно поиграть в нее, потому как это лучший в своем роде продукт для PlayStation. Да еще и, знаете ли, любопытно посмотреть на совершенно несвойственный Namco проект. Тут нет ее фирменного стиля и дизайнера, приятной графики. Зато в наличии имеется такая вещица, как gameplay, а это достижение для всем известного японского разработчика.



Не пугайтесь немного несерьезного и, прямо скажем, не самого выдающегося графического оформления. На самом деле, это лучшая теннисная игра для PlayStation

7.5





# Rollcage

ЖАНР: гонки со стрельбой  
 ИЗДАТЕЛЬ: Psygnosis  
 РАЗРАБОТЧИК: Psygnosis  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Red Asphalt

**С**кажите-ка мне, а дорогие читатели. А как вы относитесь к гоночным симуляторам? Что-что?

Просто замечательно? Вот, и я тоже. А что если в них еще и стрельба присутствует? Тогда вообще превосходно? Что ж, другого ответа я и не ожидал. Ну тогда... Что, простите? Что значит, я вообще в гонки не играю? ...Как, совсем совсем?...Что ж, мы вообще-то, мирные люди, но кто не с нами — тот против нас. Пожалуйста, выведите вон того человека из зала. Да-да, того самого, в синенькой шапочке. Ишь, каков, гонки ему, видите ли, не нравятся! Ну вот теперь, пожалуй, можно продолжать. Итак, на чем там я остановился? Ах, да... Так вот если вам, как и мне, нравятся гонки со стрельбой, тогда новая игра от Psygnosis Rollcage как раз то, что вам нужно!

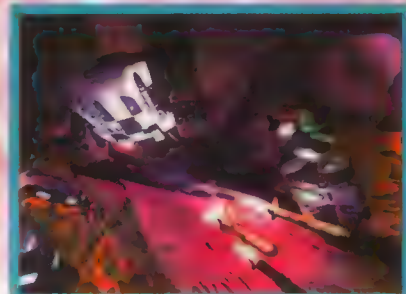
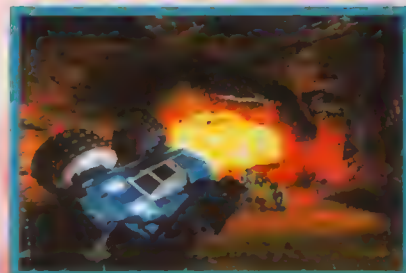
Не секрет, что это популярное ответвление гоночного жанра переживало последний год не самые лучшие времена. Со времени выхода уже успевшего стать классикой Wipeout'a на PlayStation практически не появлялось игр данной тематики, способных не то что превзойти, а даже просто сравниться с легендарным детищем Psygnosis (да-да, за создание Wipeout тоже ответственен Psygnosis). Но в 99-ом году жанр, похоже, имеет все шансы пережить новый виток популярности. Ибо Psygnosis снова в деле и, похоже, твердо намерен подтвердить свою лидирующую позицию в данном жанре. И, судя по всему, у маститого разработчика есть для этого все шансы. Но давайте обо всем по порядку.

Итак, перед нами (как уже было сказано ранее) гонки со стрельбой. Действие происходит в будущем, являющем собой в представлении авторов весьма любопытную и слегка пугающую картину. Насилие процветает во всех возможных формах. И это видно уже по вступительному ролику, где гонщики в пылу заезда вместе с гоночной трассой подчистую сносят с

лица земли половину ни в чем не повинного города. А по окончании гонки освещенные пламенем дгорающих останков того, что когда-то было очагом цивилизации с наслаждением лупят друг друга ногами. Каким именно способом человечество докатилось до жизни такой, Psygnosis деликатно умалчивает. И действительно, сюжет — в подобных играх дело десятое, на первом месте игровой процесс, на нем мы и остановимся подробнее.

Rollcage построен в соответствии с классическими канонами жанра. Игроку дается под управление некое транспортное средство, трасса и полная свобода в выборе методов ее (трассы) прохождения. Собственно говоря, все, что требуется от игрока, это прийти к финишу первым, а каким способом это будет сделано уже никого не интересует. Думаю, не стоит и говорить, что правила проведения соревнований отсутствуют как класс. На треках Rollcage действует единственный закон — либо ты, либо тебя. Так что о таких вещах, как спортивное благородство и честность, рекомендую сразу забыть. Конечно, при желании в меню опций можно отключить использование вооружения, но при этом игра теряет немалую часть своего очарования.

Так что лучше играть как есть. Как пелось в классической



песне, «трус не играет в хоккей». Что применительно к случаю можно перефразировать как, «пацифист» не играет в Rollcage. Однако, несмотря на явно насильственный характер, игра вовсе не кровожадна. Так что при всем желании насмерть «замочить» соперника вам не удастся. Знаю, многих это может расстроить, но, с другой стороны, соперники не смогут «замочить» вас. Так что плюсы подобного подхода налицо. «Но если нельзя уничтожить, то что же тогда делать?» — спросите вы. Все очень просто: нужно его (противника) замедлить! И способов сделать это больше чем достаточно. В вашем распоряжении целый арсенал, начиная от неуправляемых ракет и заканчивая самонаводящимися ракетными «монстрами», закликивающимися на лидере гонок и преследующими его до победного конца. Есть и более экзотические экземпляры. Такие, как к примеру, Ice gun, покрывающий попрышки оппонентов коркой льда (от-







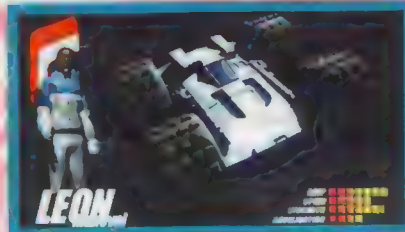
чего машина начинает вести себя самым непотребным образом). Или Time warp, замедляющий скорость всего в игре, кроме вашей машины, и позволяющий таким образом оторваться от противников. Есть и средства, управление которыми неподвластно игроку. К примеру, метеоритный дождь, обрушивающийся на трассу и создающий, кроме всевозможных разрушений, еще и всесокрушающую ударную волну. Кроме того, есть возможность замедлить соперников, создавая всевозможные препятствия у них на пути. Дело в том, что все предметы обстановки в Rollcage, начиная с деревьев и заканчивая домами, поддаются разрушению. Так что если вы сумеете попасть по критической точке какого-либо здания, его можно очень удачно обрушить как раз на пути у конкурентов. Но не стоит забывать, что все вышеописанные яства с тем же успехом могут быть использованы и против вас. А искусственный интеллект в Rollcage весьма неплох (лично я на уровне hard сломался на второй трассе).

Ладно, теперь пара слов о машинах. Они, к слову сказать, являют собой довольно интересное зрелище. Очень маленький корпус, висающий точно посередине между огромными колесами. Подобное устройство позволяет машинам выделять удивительные фортели. Выезжать на отвесные стены, кувиркаться, как только душе угодно, и т.д.

В игре, как и положено, присутствует несколько подобных транспортных средств, различающихся целой уймой характеристик: скоростью, управляемостью, степенью защиты... Кроме того, у каждой машины есть свой водитель, но, похоже, его присутствие носит чисто эстетический характер и на игре никак не сказывается.

Трассы Rollcage довольно разнообразны и отличаются неплохим дизайном (сразу видно, что над этим аспектом разработчики немало потрудились). Все они (трассы) располагаются в четырех различных типах окружения: Neoto (город), Harpoon Island (пляж), Saphire (Арктика) и Outworld (где-то в космосе). На каждый из вышеперечисленных этапов приходится от трех до пяти трасс плюс секретные.

Отдельного упоминания заслуживает физическая модель поведения автомо-



Забавная, в меру сумасшедшая гонка со стрельбой для широкого круга игроков. К сожалению, многие из вас не смогут получить от Rollcage максимум удовольствия по причине наличия в ней многочисленных мелких недоработок.

8.0

били. Миры Rollcage намеренно выполнены с пониженным уровнем гравитации. Что в сочетании с мощностью двигателя (средняя скорость машин достигает 350 км/ч, а с использованием всевозможных примочек переваливает за 700 км/ч) и вышеупомянутыми особенностями строения автомобиля дает довольно забавный результат. Машины носятся по трассе, как угорелые, заезжают на стены, переворачиваются, подпрыгивают, как безумные, и даже могут ездить по потолку тоннелей. В общем, гонка являет собой довольно сумасшедшее и непредсказуемое зрелище. Причем порой эта самая непредсказуемость перекидывается и на камеру, которая не желает подчиняться законам логики, и тогда понять что-либо из показываемого хаоса картинок становится просто невозможно. Хотя в остальном графический движок на высоте. Из PlayStation выжат практически предел возможного. Приличные спецэффекты, отличные текстуры и палитра, эффекты освещения в реальном времени, симпатичные полигональные модели машин. Правда были замечены случаи выпадения полигонов и клиппинга (проникновения одного твердого объекта в другой), но в разумных пределах и на общем впечатлении от игры это никак не сказывается.

Под статью графическому оформлению и звук. Для написания музыкальных композиций были привлечены довольно известные на Западе личности (хотя имена большинства из них, за исключением разве что Fatboy Slim, вряд ли знакомы российскому слушателю). В общем, если бы составлялись хит-парады музыкального сопровождения игр, Rollcage имела бы все шансы занять место в призовой тройке. При условии, что вы не имеете ничего против стиля drum'n'bass.

Ну что ж, настало время прощальных рекомендаций. Итак, если вам нравятся игры данного жанра, то Rollcage — несомненно, именно то, что вам нужно. Но если подобные игры вызывают у вас только отвращение, Rollcage — все равно именно то, что вам нужно, чтобы изменить свое мнение в лучшую сторону. В общем, достойное развлечение для широкого круга игроков.





# Need for Speed: High Stakes

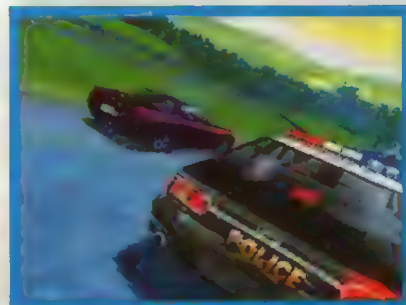
ЖАНР: автосимулятор  
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts Canada  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: NFS3, Gran Turismo

**В**ремя бежит неумолимо, безжалостно сметая все на своем пути. На дворе весна 1999 года, и, я думаю, даже самые отъявленные оптимисты из числа игроков не могли не отметить ряд зловещих (по крайней мере, для владельцев PSX) признаков, предвещающих скорое окончание эпохи безграничного владения PlayStation на рынке 32-битных игровых систем. Увы, золотой век нашей заслуженной старушки PSX медленно, но неуклонно катится к закату. Хотя время для пышных проводов на пенсию еще не настало. Официальный выход самого вероятного (и единственного на данный момент) претендента на главенствующее место на игровом Олимпе — игровой системы DreamCast от Sega ожидается в США не раньше осени этого года, а в Европе — и того позже. Так что даже по самым пессимистичным прогнозам у PSX есть еще в запасе как минимум год. Тем более, как гласит подтвержденная практикой истина, приставка окончательно умирает только после того, как в нее перестают играть и, соответственно, разрабатывать на данную платформу новые игры. Очень удачным примером здесь может послужить Game Boy, как помнится, разработанный еще в 1989 году и до сих пор пользующийся огромной популярностью по всему миру. Так будем же оптимистами, тем более что отсутствие новых игр, по крайней мере, ближайшие год-два PSX не грозит. В общем, как гласит рекламный слоган, «Не стоит недооценивать PlayStation!». Да мы и не собираемся. Однако кое-какие итоги уходящей эпохи уже можно подвести. И если задаться целью определить самый популярный жанр игр на PSX, за четыре с лишним года, прошедшие со дня выхода приставки в свет, то одно из первых мест по праву достанется автосимуляторам или, говоря проще, гонкам. Трудно сказать, почему именно этот жанр так полюбился игрокам, но факты говорят сами за себя. По результатам коммерческих опросов каждая четвертая игра для PSX,

проданная магазинами, так или иначе связана с гонками (или автосимуляторами, как вам будет угодно). И именно автосимуляторы в свою очередь сыграли немаловажную роль в становлении PlayStation на игровом рынке. Вот лишь несколько самых известных представителей жанра, в свое время ставших настоящими вехами в истории PlayStation и принесших немалые деньги своим

создателям, а PSX — заслуженную популярность у игроков: **Ridge Racer**, **Wipeout**, **Gran Turismo** (а как же без него) и, конечно же, **Need for Speed**. Именно о последней серии игр мы и поговорим подробнее в этой статье. Тем более что для

этого есть повод: совсем недавно **Electronic Arts** выпустила в Европе новую, уже четвертую по счету игру из этой серии, а именно **Need for Speed 4 — High Stakes**. Однако для начала совершим небольшой экскурс в историю. **NFS** впервые дебютировала на игровом рынке в середине девяностых, точнее, в 1994 года. Игра была выпущена в версии для персонального компьютера и для приставки 3DO, тогда только подбиравшейся к пику своей популярности. Игра была просто превосходна! Невероятно качественная графика (на тот момент времени, конечно), оригинальная игровая концепция и, к тому же, прекрасно сбалансированный игровой процесс. В общем, неудивительно, что игра практически моментально закрепилась на вершинах списков популярности. Популярность **NFS** была настолько велика, что было выпущено несколько add-on'ов, а вскоре появилась и вторая часть игры — **Need for Speed 2** (и, кстати, первая из переведенных на PlayStation). К сожалению, вторая часть явно уступала первой. Конечно, технически она была более совершенна. И это



естественно, ведь прогресс не стоит на месте. Однако в игровой процесс не было привнесено сколько-нибудь существенных изменений и усовершенствований, и, как результат, игра получилась довольно тусклой и не смогла повторить успех именитой предшественницы. Что, однако, не остудило пыл разработчиков из EA, и вот весной 1998 года появилось с нетерпением ожидаемое игроками всего мира продолжение — **Need for Speed 3 — Hot Pursuit**. На этот раз разработчики учли прошлые ошибки, игра вышла на редкость удачной, и даже присутствие столь грозного конкурента, как **Gran Turismo**, не смогло помешать детищу

**Electronic Arts** твердо занять место в первых рядах многочисленных хит-пародов. И хотя технически **NFS3** явно проигрывала **GT**, зато по динамике и качеству игрового процесса была явно в выигрыше (в общем, споры по поводу того, что же все-таки лучше — **NFS3** или **GT** — продолжают и по сей день). И наконец этой

весной (менее чем через год с момента выхода **Hot Pursuit**) была представлена **Need for Speed 4 — High Stakes**, призванная наконец-то расста-







вить все точки над *i* в затаившемся споре титанов. И это тем более символично, что в одном из вариантов название игры можно перевести на русский язык как «крупная вежа» (именно такой вариант мне предложил тугодумный автоматический переводчик на моем компьютере). Ну что ж, посмотрим, насколько удалась EA очередная «вежа».

Начнем с самого главного, а именно игрового процесса. А он (процесс) в свою очередь претерпел по сравнению с предыдущей частью довольно существенные изменения. Всю соль новой игры как нельзя лучше выражает название — **High Stakes**, что переводится на русский язык



дала. С введением в игровой процесс финансового аспекта игра приобрела большую глубину, дополнительный азарт, стала более динамичной. Появилось, как бы это точнее выразить, чувство собственности, ответственности за свою машину. Этому также способствует, и весьма существенно, измененная (в сторону большего реализма) физика игрового мира. Машины теперь ведут себя почти как настоящие и, что самое главное, деформируются при ударах и столкновениях. На мой взгляд, это один из самых существенных плюсов игры. Причем полученные повреждения сказываются не только на внешнем виде машины (а



штурвал чуть наклоненным вправо, чтобы компенсировать отклонение от курса. При этом джойпад в моих руках трясло с такой силой, что я впервые чуть было не пожалел, что в свое время сменил стандартный джойпад своей приставки на Dual Shock. И даже спустя несколько часов после игры мои руки продолжали дрожать мелкой дрожью, как у заправского алкоголика. Так что теперь, вложив немалую сумму с превеликим трудом отвоєванных у соперников призовых денег в покупку и усовершенствование нового автомобиля (цены на некоторые модели автомобилей превышают 500.000 \$), невольно задумываешься: а



как «высокие ставки». Основной целью игры, как многие уже наверное догадались, является зарабатывание денег. Да-да, вы не ослышались, теперь все в игровом мире **NFS** имеет свою цену: ремонт, модернизация машин, участие в соревнованиях, да и сами автомобили теперь надо покупать на свои кровные сбережения. Наконец-то **NFS** получила все те элементы, которых не доставало **Hot Pursuit** в сравнении с **GT** и об отсутствии которых так сокрушались игроки. И, надо сказать, ставка **Electronic Arts** на людскую меркантильность полностью себя оправ-



он, поверьте, после столкновений весьма впечатляет — стекла трескаются, корпус мнется и т.д., и т.п.), но и на управлении. По мере увеличения степени полученных повреждений ваш четырехколесный транспорт начинает хуже слушаться «руля». Особенно сильно это ощущается при использовании аналогового управления. К примеру, после нескольких не очень удачно (а если говорить честно, то просто отвратительно) пройденных поворотов мою машину начало весьма ощутимо вести влево. Так что приходилось постоянно держать аналоговый



стоит ли таранить зарвавшегося оппонента? Тем более что ремонт придется оплачивать из собственного кармана, а это, поверьте, весьма дорогое удовольствие. Так что безопасность движения прежде всего! Однако нововведения не ограничиваются одними только деньгами и физикой и коснулись в той или иной мере, всех аспектов **NFS4**. И прежде всего режимов игры. В дополнение к уже имевшимся добавилось несколько новых, а старые были весьма существенно переработаны и дополнены. И, я думаю, этот аспект **High Stakes** заслуживает бо-







лее подробного рассказа.

Из старых режимов неизменным остался только Single Race, и это вне всяких сомнений правильно. При всем моем уважении к богатой фантазии разработчиков это как раз тот самый момент, где лучше все оставить без изменений, что и сделали мудрые разработчики из **Electronic Arts**. На этом с Single Race, я думаю, можно покончить. И перейти к вопросу, мучавшему большинство игроков и поклонников **NFS3** в частности, а именно: останется ли в четвертой **Need for Speed** режим Hot Pursuit? И, к вящей радости всех игроков, ответ утвердитель-



ный. Hot Pursuit не только остался, но и был в значительной степени дополнен и усовершенствован. Сильно вырос интеллект компьютерных блюстителей порядка. Засады на дороге, баррикады стали обычным явлением. Причем места для засад выбираются не абы как, а в самых стратегически выгодных точках трассы. Кроме того, полиция наконец-то научилась сносно действовать в парах. Так что теперь несколько машин полиции на дороге являют собой не просто кучку идиотов, мешающую друг другу, а единую слаженную команду, чьи действия могут составлять весьма серьезную угрозу беспечным любителям быстрой езды из числа



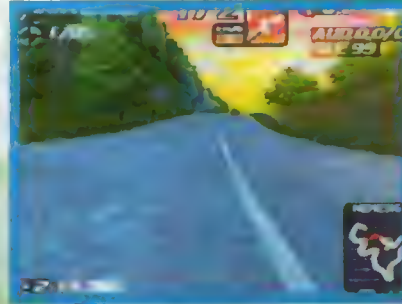
игроков. Хотя до идеала еще далековато. И порой компьютер допускает прямо-таки непростительные ошибки. Но поверьте, и имеющегося искусственного интеллекта вполне хватит для того, чтобы даже профессионалы, по несколько раз вдоль и поперек прошедшие **NFS3**, нервно утерли пот. Но даже если и найдутся отъявленные игроманы (в чем лично я весьма сомневаюсь), коих не устроит действия блюстителей порядка, то ничто не мешает полицейским силам взять управление в свои руки и окунуться в нелегкие трудовые будни рядового патрульного офицера. Ваша основная зада-



ча будет заключаться в поимке злостных нарушителей скоростного режима, что, к слову, не так-то просто сделать. Негодяи несутся сломя голову и добровольно сдаваться, естественно, не желают, и к тому же время на поимку каждого конкретного преступника ограничено. Чуть зазевался, и все — Game Over. К счастью, вы всегда можете пользоваться поддержкой своих коллег. Устраивать засады, запрашивать подкрепление, перекрывать улицы, расстилать на пути следования злоумышленников шипованные ленты и т.д. В общем, несколько часов забавного время препровождения я вам гарантирую! Последний из «старых» режимов класси-



ческий Tournament, который претерпел существенные изменения и теперь более всего напоминает режим **Gran Turismo** из одноименной игры. За победу в соревновании игроку начисляется определенная сумма наличных, которая может быть потрачена на покупку новых автомобилей, модернизацию старого, а также на ремонт вашего четырехколесного детища (увы, таковы неизбежные издержки быстрой езды без правил). В общем, перед нами, вне всяких сомнений, один из самых интересных режимов игры. Однако это еще не все! Кроме обычного турнира, вы также можете



принять участие в серии специальных соревнований — Special Event, выделенных разработчиками в отдельный одноименный режим. В основном, SE копирует описанный выше Tournament, но есть и определенные отличия. Во-первых, соревнования в Special Event проходят на коммерческой основе, то есть за участие в гонке вам придется заплатить так называемый вступительный взнос. Во-вторых, для участия в некоторых соревнованиях от вас может потребоваться выполнение определенных условий. К примеру, на одну из трасс допускаются только игроки на полностью усовершенствованных BMW Z3 и т.д., и т.п. Однако







все вышеупомянутые трудности с лихвой окупаются более высокими по сравнению с Tournament суммами призовых денег. И к тому же Special Event по продолжительности значительно меньше турнира (в большинстве случаев соревнования в SE состоят из одной единственной трассы), так что при должном уровне мастерства данный режим позволяет весьма эффективно и довольно быстро накопить капитал. Еще одним новым режимом, помимо SE, стал Test Drive, носящий ознакомительный характер и потому идеальный для начинающих «гонщиков». Смысл этого раздела игры становится ясен уже из самого названия, которое переводится на русский язык как «тестовый заезд». Игрокам дается возможность выбрать любую из имеющихся (кроме закрытых и секретных) машин и совершить на ней пробный заезд по одной из доступных (смотри предыдущие скобки) трасс. Но самый интересный режим я оставил напоследок. Называется он High Stakes, и именно в нем заключается вся соль четвертого NFS. Весь смысл данного режима можно выразить тремя словами — победитель получает все. В High Stakes ставка не больше не меньше, а ваша машина. То есть если вас угораздит проиграть гонку, то с вашей купленной на превеликим трудом заработанные деньги машиной придется распрощаться. Причем распрощаться не фигурально выражаясь, а в самом прямом смысле. Машина стирается с карточки памяти проигравшего игрока и записывается на карту победителя. Одним словом, режим для азартных игроков, коих среди владельцев PSX, я думаю, большинство, так что свой кусочек удовольствия в HS сможет

найти любой игрок. На этом позвольте закончить рассказ о многочисленных режимах и перейти к не менее (а может, и более) важной части нашего повествования, а именно к трассам и машинам. Начну с автомобилей. В NFS4 игры автопарк обновился приблизительно на 70%. Из прошлой части перекочевали только Ferrari Maranello, Chevrolet Corvette и Lamborghini Diablo. Весь остальной автопарк (а это еще 11 автомобилей) составляют новички. Но зато какие! BMW M5 и Z3, Ferrari F50, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, McLaren F1, Jaguar XKR, Aston Martin



Достойная игра получила достойное продолжение. Очередной качественный продукт в послужном списке Electronic Arts

8.5



DB7, Chevrolet Caprice и это далеко не полный список. В общем, воплощенная мечта любого автолюбителя. Однако для того чтобы заполучить их (автомобили) все, игроку придется изрядно потрудиться. И даже не из-за пресловутой секретности (из вышеприведенного списка секретны только две машины — Mercedes и Jaguar) просто цены кусаются! Хотя настоящих фанатов, я думаю, это надолго не задержит. Ну ладно, теперь о трассах. В этом аспекте High Stakes недалеко ушла от Hot Pursuit. Более восьми трасс, раскиданных по всему миру (Англия, Германия, США, Франция), — не очень то



много. Однако надо отдать должное: трассы довольно разнообразны и увлекательны, но особым прорывом по сравнению с предыдущей частью это, конечно же, не назовешь. Заслуживает внимания другое. Впервые в истории серии в игру был введен алгоритм случайной генерации событий на трассе, отвечающий не только за такие прозаические вещи, как дорожное движение или расстановку полицейских засад, но и за появление дорожных препятствий, случайных объектов на местности и т.д.. Так что теперь ни один круг трассы не будет схож с предыдущим.

И напоследок немного о технике. Игра однозначно похорошела. Улучшились, стали более «зализанными» и объемными модели автомобилей. Появилось множество приятных графических мелочей, таких как работающие поворотники и стоп-сигналы, в кабинах автомобилей сидят водители (при желании можно даже разглядеть, как они крутят руль) и т.д.. Плюс весь стандартный набор: динамическое освещение, смена времени суток, изменяющиеся погодные условия и т.д.. А вот графическое оформление трасс по сравнению с NFS3, осталось практически неизменным. Также слегка смазывают впечатление небольшие проблемы в работе камеры и выпадающие временами полигоны. Но в целом все очень мило. Хотя до уровня Gran Turismo все еще далеко.

Что ж, настало время подвести итог. Need for Speed 4 — High Stakes — игра, обладающая большим потенциалом. И наравне со своими предшественниками достойна чести занять место в библиотеке любого игрока независимо от того, является он поклонником гонок или нет.





# Populous: the Beginning

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬ:  
РАЗРАБОТЧИК:  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
АЛЬТЕРНАТИВА:

стратегия  
Electronic Arts  
Bullfrog  
1  
C&C



**З**начение Populous: the Beginning на PlayStation сложно переоценить. И дело не только в том, что игру от Bullfrog можно было бы назвать первой трехмерной real-time стратегией на приставке, но и в том, что авторам удалось создать необыкновенно качественный порт, учитывая все особенности сверхоригинальной игры. А их, кстати говоря, немало. Напомню, что изначально Populous разрабатывался на PC, даты выхода постоянно переносились, обещалось что-то совсем уж невероятное, критики были уверены в успехе продукта, но... результат оказался далек от ожиданий. Причем сказались тут не внутриигровые недостатки, а скорее странная ситуация на рынке, переполненном «оригинальными real-time стратегиями». Будем надеяться, что на PlayStation Populous ждет более привлекательное будущее. По крайней мере, у нас есть все основания так считать.

Populous: the Beginning — это, на самом деле, не начало, а третья часть знаменитого богосимулятора. Впрочем, если в первых частях серии игроку действительно приходилось выполнять действия, сооб-



разные высокому статусу некой божественной субстанции, то теперь нам предстоит выяснить, как эта самая субстанция появилась на свет. Конечный результат ироничного повествования о том, как шаманка одного из племен решила стать богом, зависит исключительно от вас. Надо всего лишь убедить племена окрестных планет в своей силе. Как правило, применяя эту же силу. Впрочем, все это не так-то просто, как может показаться на первый взгляд. Во-первых, у шаманки полно конкурентов, которые стремятся





достичь той же цели, а во-вторых, придется столкнуться с совершенно непредсказуемыми сложностями.

Вне всяких сомнений, самым главным оригинальным достоинством следует считать игровое пространство, на котором и разворачиваются основные события. Наверное, все уже знают, что в Populous его функции выполняют планеты. Обычные круглые планеты. Разумеется, трехмерные. Их можно вращать, приближать и увеличивать. Точнее, их придется вращать, приближать и увеличивать, если вы хотите по крайней мере находиться в курсе событий. Иначе говоря, по ходу игры вас будет преследовать навязчивая трехмерность. О том, что здесь плохо, мы поговорим чуть позже.

Общая игровая концепция мало чем отличается от классических real-time стратегий, однако понять смысл, оценить правила, а



также множество исключений из этих правил не так-то просто, как может показаться на первый взгляд. Прежде всего, в Populous выделен центральный персонаж, вокруг которого-то и построена вся игровая система. Это, разумеется, шаманка. Только ей доступен набор чрезвычайно важных заклинаний, без которых порой не представляется возможным благополучно закончить уровень. Есть в Populous и дополнительные персонажи, эдакие статисты, которые, впрочем, изрядно разнообразят игровую процесс. При этом если шаманка выполняет какие-то исключительные функции и используется в основном только тогда, когда ее нечем заменить, то жители племени нужны для повседневной работы, рутинных сражений и добыче манны. Вообще говоря, то небольшое количество простых работников, которое присутствует у вас в самом начале, можно легко приумножить сразу несколькими способами. Первый: возведение хижин, в которых жители племени будут размножаться. Со временем хижины могут надстраиваться, а население увеличиваться. Второй способ связан с образованием многочисленных дикарей, бесхозно шатающихся по планете. При наличии соответствующего заклинания, а также манны шаманка легко превратит его в нормального, пригодного для использования в общественных работах человека. Дабы разъяснить суть последнего способа, придется сделать маленькое отступление. Изначальный со-

циальный статус жителей племени — обычные работники. Они могут бегать, строить здания, молиться, а также в порыве внезапно возникающих приступов религиозного антагонизма бить морды своим соперникам. Однако выдающимися боевыми способностями они не обладают, поэтому для усиления военного потенциала надо построить соответствующее здание. Дальнейшие действия очень просты: посылаем работников в это здание, они там тренируются и через некоторое время превращаются в высококвалифицированных бойцов. С положенными случаями ножами. Кроме воинов, среди специализированных юнитов следовало бы выделить проповедников. Эти ребята занимаются диверсионной работой: заползают в стан врага и начинают активно рассказывать сказки, воздевая при этом руки к небу. Особо расчувствовавшиеся жители племени неприятеля вскоре перейдут на вашу сторону. Мощному воздействию проповедника не поддаются лишь его коллеги-оппоненты и вражеский шаман. Переманивание чужих работников и бойцов на свою сторону — это и есть третий способ пополнения своих рядов. Кстати, проповедники могут оказать реальную помощь и в бою, поднимая моральный дух воинов, участвующих в сражении. Что еще могут делать работники? Молиться! Это, кстати, один из наиболее важных принципов игрового процесса. В качестве результата шаманка может приобрести



новое заклинание, получить доступ к новому зданию и так далее. Работники, сидящие в хижинах, кстати, не только размножаются, но и молятся, добывая таким образом манну для использования магических заклинаний.

Как вы уже смогли понять, шаманка не особенно хорошо проявляет себя в военных сражениях на близком расстоянии. С другой стороны, ее заклинания способны реально облегчить жизнь вашему племени. Удар молнии... Рой пчел... Небольшое землетрясение... Делать гадости своим врагам вообще очень приятно, а тут такая экзотика... Однако заклинания могут быть использованы и в мирных целях. К примеру, надо попасть на соседний остров. Что делать? Проще некуда: использовать магическое заклинание, повышающее уровень земли.

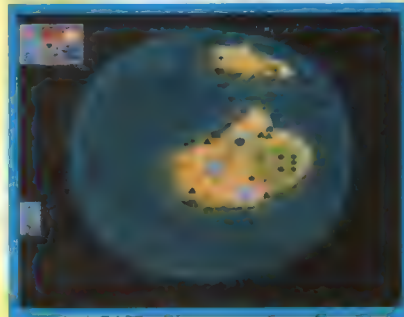
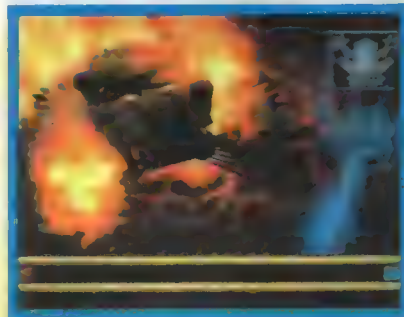
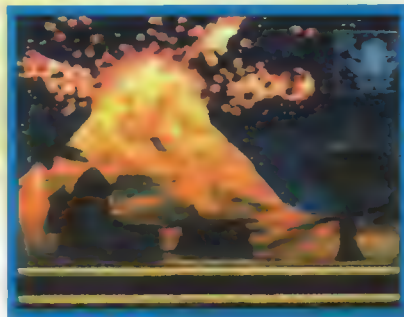
Задания к уровням, между тем, отличаются значительным разнообразием. Уничтожить врага, стереть его селение с лица земли — такое, конечно, тоже встречается, однако бывают и весьма необычные миссии, в которых, к примеру, требуется провести небольшой отряд во главе с шаманкой к какому-нибудь тотему. При этом игра остается в меру сложной и одинаково интересной. Секрет — в необычайно тщательном подходе разработчиков к дизайну самих уровней, точнее, планет. Форма островов, размещение различных объектов, даже отсутствие пространства для строительства может оказаться решающим фактором в прохождении. Что уж там говорить о высоких холмах или ог-

ромных океанах, преодолеть которые окажется вовсе не просто...

Что в игре плохо? Управление. Курсор, трехмерность и геймпад — понятия в данном случае малосовместимые. Лучше всего в качестве манипулятора подошла бы «мышка», впрочем, можно, конечно, успешно играть и с помощью обычного геймпада. Хотя и с некоторыми осложнениями... Переместить камеру в нужное место, выделить шаманку, войти в меню заклинаний, выбрать заклинание, указать нужное место для его действия — занятие, в общем, не для слабонервных. С другой стороны, один раз освоившись с тонкостями интерфейса, у вас никогда не возникнет и тени сомнения относительно его логичности и удобства.

Графика радует. Обилием спецэффектов порт не отличается, хотя все сделано на довольно высоком качественном уровне. Есть в игре и свои маленькие открытия. Аккуратненькие текстуры, детализированный пейзаж, неплохо анимированные мелкие персонажи — все это производит очень хорошее впечатление.

В общем-то, Populous: The Beginning можно порекомендовать всем тем, кому небезразличны неординарные продукты, в которых некоторое время придется посвятить изучению игровых правил и особенностей. Для кого-то это может оказаться интересным, кому-то покажется занудным, с другой стороны, Populous: The Beginning — слишком необычная игра, чтобы не обратить на нее внимание.



Populous: The Beginning можно порекомендовать всем тем, кому небезразличны неординарные продукты, в которых некоторое время придется посвятить изучению игровых правил.

С другой стороны многих от этого продукта сможет отпугнуть ее PC-шные корни, которые постоянно мешают полностью погрузиться в мир этой игры.

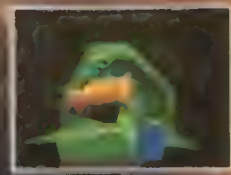
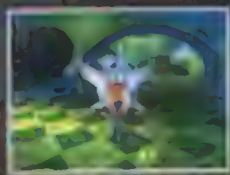
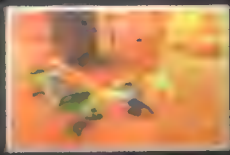
7.5







Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке





## Street Fighter

ЖАНР: Драки  
ИЗДАТЕЛЬ: Virgin IE  
РАЗРАБОТЧИК: Capcom  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: любой двухмерный Street Fighter

Помнится, когда мы впервые услышали о планах Capcom по выпуску сначала на игровые автоматы, а позже и на игровые приставки третьей (!) части своей **Street Fighter Alpha**, вроде бы ответвления сериала, нас охватило полное недоумение и стал пробирать идиотский смех. Какая другая компания, кроме Capcom, вообще способна с таким упорством раз за разом выпускать бесконечные продолжения своих продуктов, которые подчас и полноценными продолжениями-то назвать язык не поворачивается. И все для того, чтобы случайно не дать задглотнуть однажды изобретенной игровой концепции, а также выкачать из потенциальных покупателей побольше денег, мотивируя все свои действия стремлением к абсолютному совершенству файтингов.

Когда летом 1995 года японский разработчик нашел интересное решение, сообразив показать игроку развитие сюжета до эпического **Street Fighter II: The World Warriors**, многим (и не только фанатам) эта идея пришлась по душе. Вышедшая тогда **Street Fighter Alpha: Warrior's Dream**, можно сказать, оживила начинающую подгнивать серию игр. В ней был традиционный streetfighter'овский gameplay, полностью перерисованные персонажи, новые бэкграунды, значительно улучшенная анимация. Добавьте к этому еще и совсем молодых Рю, Кена и прочих, а также совершенно новых персонажей, мгновенно полюбившихся поклонникам файтингов. Далеко не последнюю роль сыграли и такие интересные нововведения, как появление для каждого персонажа своего собственного босса (по сюжету ведь не всем охота набить морду Бизону) и более продвинутая система использования суперлинеек, впервые внедренных в **Super SF II Turbo**. Это была отличнейшая игра, казавшаяся достаточно свежей после многочисленных «усовершенствований» шедевра 1991 года. В нее хотелось играть и играть, и это желание становилось только сильнее после того, как игрок обнаруживал разные секретикки вроде двух изначально недоступных для игры персонажей (Akuma и M.Bison). Я вот, например, не успокоился, пока не прошел «Альф» за всех персонажей и не посмотрел все концовки.

Да, «Альфа» добилась очень неплохой популярности, а потому **Capcom**, крепко ухватившись за идейку, со свойственным ей остервенением принялась за ее культиви-



рование. И вот год спустя мы увидели «продолжение предыстории», или даже скорее не продолжение, а простой update первой **Alpha**. **SF Alpha 2** представила нам еще больше новых и старых (Zangief, Dhalsim) персонажей, стилей боя, «задников», а также продемонстрировала такую интересную штуку, как Custom Combo. Все остальное осталось практически неизменным. Игра уже не так воодушевляла, как первая часть, но все же по многим параметрам ее превосхо-



дила. Пусть и не намного.

Примерно в то же самое время **Capcom** наконец-то взялась за долгожданный **Street Fighter III: New Generation**, а также начала не совсем удачные эксперименты по переносу игры в 3D. Казалось, скоро все наладится, японская компания немного поиграется со всякими **Marvel vs Capcom** и прочими и наконец-то возьмется за что-то новое. Или хотя бы за нормальные продолжения своих игр, прекратит клепать бесконечные «special edition». Надежды не оправдались. **SF III** стартовала не очень хорошо, **SF**



**EX** провалилась, а злобные capcom'овские разработчики оторвались от очередного **X-men vs ...** только для того, чтобы поправить сложившееся положение игрой с чудовищным названием **SF Alpha 3**. Чудовищно оно, впрочем, только цифрой на конце, но и этого, по-моему, вполне достаточно, чтобы подумать о создателях такого уродства много чего хорошего. Но, несмотря на все это, игра, как, в принципе, и можно было догадаться, оказалась очень и очень хорошей и качественной. Но идея, прямо скажем, уже успела устареть неимоверно, и даже такой старый поклонник этой серии игр, как автор данной статьи, начал замечать, что со **Street Fighter** случилось нечто страшное - он надоел. Он не вызывает таких приступов радости, какие возникали после знакомства с **SF II**, **Super SF II**, **SF Alpha** и **SF III** (в залах аркад). Нужны перемены. И не в виде линейчек V-Izm'ов, Z-Izm'ов и прочих. Нужны НАСТОЯЩИЕ изменения, и какими-то Guard Gauge здесь не обойтись. Поиски этого нового завели в конце концов к Power Stone, но речь сейчас совсем не о нем.

В своем варианте для игровых автоматов **SF Alpha 3** показал неожиданную прыть и стал самой популярной аркадной игрой от **Capcom** (одного из лидеров индустрии) последнего времени, обогнав по популярности даже третий **SF** (который, как мне кажется, все-таки получше этого сумасшествия) и лишь самую малость уступив третьему **Tekken'y**, чей игровой процесс даже близко не может подойти к описываемому здесь творению. Появившийся в конце прошлого года в Японии вариант для PlayStation также не прошел незамеченным. И даже более того, некоторое время держался в десятке продаж игр для всех систем, что является очень неплохим результатом. Переведенная на английский язык игра, естественно, ничем особенно не изменилась, и это было известно еще задолго до появления продукта у нас. Но, тем не менее мы решили повременить с обзором и взяться за перо только после появления «Альф» в Европе (вы не забыли, мы ведь европейский журнал). И вот он, этот долгожданный файтинг.

**SF Alpha 3** с ходу поражает нас огромнейшим набором персонажей. Если в версии для игровых автоматов их и так было более двадцати штук, то домашнюю версию разработчики решили украсить, включив в нее еще с десяток преимущественно старых героев. Теперь **SF Alpha 3** - собрание всех





персонажей всех двухмерных **Street Fighter** ов до третьего. «Новое поколение» уж никак в «Альфу» не вписывалось бы. Так же, как и знаменитый Guile, которого здесь тоже нет. Ведь по сюжету он должен появиться только после смерти своего товарища Charlie. А наш очкастый друг пока еще скорее жив, чем мертв, и все стремится наконец-то победить Бизона.

Появились и совершенно новые, ранее не встречавшиеся бойцы. И самым ярким из них, безусловно, является знаменитый Final Fight'овец Cody, старый друг Гая (Guy). Интересен он тем, что сражается, облачившись в арестантскую робу и с кандалами на руках. А background — соответственно, тюрьма. Но внешность все-таки не главное. Гораздо интереснее изучить стиль боя, а он у Cody хоть и немного неприятен в обращении и сложен, но выполнен достаточно неплохо. По крайней мере, получше, чем у других «новеньких», насчитываемых в количестве четырех экземпляров. И что интересно — все они девушки. R.Mika — профессиональный боец, все время пытающаяся задавить вас, пардон, своим задом. Karin — новая инкарнация Сакуры, только не в японском, а в европейском стиле. Стиль боя, правда, заметно отличается от демонстрируемого знаменитой школьницей, хотя и не является достаточно проработанным. Оставшиеся два бойца — солдаты армии Бизона July и Juno, девушки, откровенно повторяющие как внешность, так и боевую систему Sammy. Играть ими просто и неинтересно. Самые невыразительные бойцы **Street Fighter'a** за последнее время.

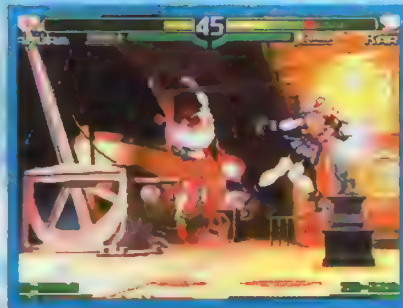
Стремясь внести как можно оригинальности в свой проект, **Capcom** по старой традиции в первую очередь полезла копошиться в линейках суперударов. Как следствие, мы теперь имеем аж три их вида, один из которых придется избрать после того, как мы определились с персонажем. Называются они X-Izm, Z-Izm и V-Izm (зацените названия). Первые два позволяют выполнять два различных типа суперов, а с последним, с V-Izm'ом, вам становятся доступными те самые Custom Combo, появившиеся во второй «Альфе» (хотя, с другой стороны, у Rose и в первой было нечто подобное) и так всем понравившиеся. Деления на автоматический и ручной режим теперь нет, так что



суперудары с нажатием двух кнопок и автоблоки на сей раз отменяются. Новым наворотом, изобретенным **Capcom**, является и такая ненужная, но любопытная вещица, как линейка блока. Она не позволяет слишком долго засиживаться в блоке и отбивать таким образом все удары — кусок линейки исчезает, и вы получаете смачный punch/kick по лицу. Другое дело, что ни один умеющий играть в **Street Fighter** человек не назовет вывод противника из блока такой уж большой проблемой.

Но самое главное изменение коснулось такой, казалось, незыблемой вещи, как броски. Представьте: теперь, чтобы его выполнить, вам придется нажать вперед и две кнопки! На словах звучит не особенно угрожающе, но на самом деле для **Street Fighter** это оказывается страшной проблемой. А особенно при использовании придурочного PlayStation'овского контроллера, который хочется просто взять и вышвырнуть куда подальше. Приходится в спешном порядке лезть в опции и «вешать» на одну из кнопок комбинацию PP или KK. Можно поставить броски и на шифты, но так играть неудобно, а значит приходится жертвовать кнопками передней панели и, по сути, какими-то ударами. Самое интересное, что к принятию такого решения относительно бросков **Capcom** подтолкнули сами фанаты, просившие устранить привычную комбинашку «вперед+рука+нога», слишком часто срабатывавшую случайно. Ну да ладно, привыкнем.

Хотелось бы пару слов сказать и о совер-



шенно новом режиме World Tour, в котором вам предстоит путешествовать по всему миру и в разных местах встречаться с разными противниками разного уровня подготовки. Иногда победить их надо будет каким-то особенным образом. Например, только супером с линейки. Или же придется просто продержаться некоторое время. Самым же интересным было задание, когда мне пришлось сразаться сразу против четырех бойцов, два из которых сражались со мной до нокаута, после чего выбегали оставшиеся два и мочили меня дальше. При чем линейка у меня не восполнялась. Представьте: вас окружают с двух сторон July и Juno и одновременно делают супер! При чем если блокируешь один, то получаешь в спину второй! Ударов двадцать они мне таким образом навешали. Что, правда, не мешало вашему покорному слуге быстро собраться и размочить их. Но это еще не все. За бои вы получаете experience (!), что делает вас более продвинутым бойцом, после получения нового уровня. Как в RPG. Представьте себе, на одном из моих save'ов, к примеру, обитает испанец Vega тринадцатого уровня. Это еще, кстати, слабенький и недоразвитый боец. Но на этом сюрпризы не заканчиваются. Именно через World Tour вам предстоит добывать дополнительные режимы игры, такие как Survival Mode, Team Battle, изначально недоступные. Так что вперед!

Ну и, наконец, как могла **Capcom** проигнорировать выход PocketStation, о котором мы вам рассказывали в одном из наших предыдущих номеров? 31 боец **Street Fighter'a** подвергается взращиванию на этом хитром приспособлении, представляющем собой карточку памяти, скрещенную с «Тамаготчи». Просто потрясающе.

Такова она, третья «Альфа». Всем фанатам **Street Fighter'a** (а таких, к сожалению, в нашей стране практически нет) купить надо обязательно. Остальным же очень и очень желательно. Просто потому, что на соньке ни одна игра в жанре поединка не может сравниться с ней по качеству игрового процесса, который надо ценить превыше всего. И пусть фанаты **Tekken'a** со мной не согласятся, но лучше **Street Fighter Alpha 3** на PlayStation файтинга нет. И, наверное, уже не будет.

Достойное продолжение предыдущей игры серии «Alpha», затмевающее все, что ранее было создано в этом жанре для PlayStation. Тем не менее, игра не лишена некоторых, порой весьма значительных недостатков, основным из которых является уже устаревшая идея.

8.5



# Max Power Racing

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬ:  
РАЗРАБОТЧИК:  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
АЛЬТЕРНАТИВА:

Гонки  
Infogrames  
Eutechnyx  
1-2  
GT, RR4, V-rally, Rally Cross



**С**мешение жанров — вот новое слово в индустрии видеоигр. Достопочтенные разработчики пытаются на каждом шагу скрестить что-нибудь с чем-нибудь, в результате получая удачных и не очень мутантов. Взять, к примеру, **Twisted Metal 3**. Гремучая смесь из стрелялки и гонок, с большой долей примесей action. С другой стороны, иные команды мастеров игрового дела ставят на чистоту жанра. В качестве наглядного пособия можно взять **Gran Turismo** — почти симулятор вождения автомобиля. Ребята из **Eutechnyx** (не слышали?) опять «мутят кровь». Вышедшая из-под их клавиатуры **Max Power Racing** является странным гибридом. Вроде бы обычная такая себе аркадная гонка,

но с очень заметным симуляторным наследием. Особенности селекции данного представителя вида мы и рассмотрим в этом обзоре. Итак, жанровая принадлежность. Как уже где-то выше говорилось, это Гонка Аркадная (Racing Arcadus), где уважаемому пилоту, или, иначе говоря, водителю, выдаются ключи от очень крутых машинок от мировых производителей — Toyota, Renault и Mitsubishi — и предоставляется право на их уничтожение на множественных трассах по всему миру. Превратить прекрасное средство передвижения в прекрасную кучу железного хлама совсем не сложно. Надо просто проводить заезды не только днем, но и ночью, обязательно в тумане, под проливным дождем, снегом в тщетной попытке доказать, что только ваши колеса способны докатиться до затырванного в глуши финиша. Во время чемпионата вы награждаетесь очками, сумма которых открывает различные секреты и позволяет принять участие на новых уровнях этой удивительно реалистичной, но очень аркадной погони за призом.

Погоня-то, оно, конечно, погоня, бы-



ло бы на что смотреть, и у **Max Power Racing** есть что показать! Очень красивые трассы просто захватывают воображение (до первого столба/камня/обрыва). Если кому-либо из вас довелось увидеть предыду-

щий проект



**Eutechnyx** под названием Total Driving, вы, возможно, понимаете, о каком уровне визуализации идет речь. Заснеженные поля на фоне прекрасных в своей безмолвной неподвиж-

ности облаков, пышная зелень лесов — идиллическая картинка способна вышибить слезу даже у мишки косолапого (уж не Шишкин ли кистью приложился?). Закат в Африке можно поместить на рекламу туристического агентства, специализирующегося на перевозках в саванну, а поездки через туманы Перу или дождливые джунгли Бразилии рекомендуются всем, кому лень лететь до Южной





Америки.

Езда ночью — предмет отдельного разговора. Представьте себе следующую картину (или, точнее, ее отсутствие — ночь ведь!): темень, непроглядная мгла, видимость чуть ниже нуля и только ваши верные фары судорожно выхватывают из всей этой сумятицы кусты, застывшее удивление оленя, пасущегося прямо на вашем пути, твердый задний бампер оппонента. Слава богу (а конкретнее, тому, кто придумал дальний свет), можно помогать условным сигналом «Давай с дороги! \*@!%», ну и, конечно, разглядеть столб на повороте на три секунды раньше, чем его обнимет капот вашей машинки. Не стоит ночью по лесам-то ездить, господа, **Max Power Racing** учит, что это может быть очень неприятным ощущением. И вот, значит, вы сидите за рулем своей крутой Toyota, ревет двигатель, вы готовитесь к заезду, — скучно? Нажмите Select на контроллере, скомандовав таким образом куда залезть оператору вместе с камерой для обеспечения обзора происходящего. Можно посадить его рядом в салон — будет вид из кабины. Только так и можно заглянуть в зеркало заднего обзора. Можно посадить на передний бампер. Результат — покачивания камеры вместе с автомобилем, увлекательное по своим ощущениям зрелище... особенно после столкновения с препятствием.

Хорошая графика, только вот фоны и машина выполнены в разном разрешении. Эффект очень, доложу вам, необычный, раздражающий. Так что держите оператора в кабине — это добавляет реализма, спасает вас от наблюдений разных режущих глаз неувязочек визуального ряда и продлевает немножко жизнь работника камеры.

В заключение хочется отметить еще один приятный графический момент. Выбранное вами транспортное средство можно уродовать различными жуткими способами — мять двери, капот, бить стекла на маленькие кусочки — развлекайтесь!

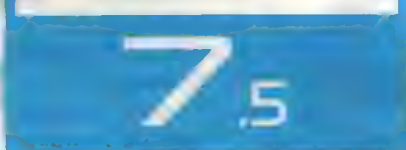
Послушаем же **Max Power Racing**. Двигатель — звук есть, скрип тормозов — звук есть, долбанем-ка ту елочку — есть звук! Отлично — аккуратно и смачно, то, что надо. О музыке хочется особо сказать — танцевальный label Coded, занимающийся «крутым европейским трансом», подготовил сборник из разных композиций, среди которых стоит отметить хит ребя-

ток из Digital Monkeys с песней Paralyzed Paradise (обложка игры во всяком случае к этому активно призывает). Нормальный звук: играя в **Max Power Racing**, убирать его не будем.

Вот и доехали до играбельности. Режим «Arcade» и «Championship», для одного или двух участников при делении экрана пополам. Понесли! Ар-



**Max Power Racing** — без сомнений, хорошая игра. Тем не менее, слишком уж «засимулированность» игрового процесса и обилие бессмысленных смертей навевают мысль, что перед вами не диск с игрой, а «Пособие по достижению небытия за рулем Nissan Micra». Поиграйте в Gran Turismo или Rally Cross



кадный режим — вот на выбор две дорожки, доехали? Держите еще восемь! Каждое направление имеет характерный ландшафт, погоду и по три уровня, где вы оставите колеса, стекла, а порой и машину на пути к финишу. Таким образом, объезжаем весь мир.

Чемпионат. Четыре сезона, разбитых по временам года. Два приспособлены под машины типа GT (спортивные вариации различных серийно производимых автомобилей), а два — для тех же серийных, но уже оснащенных по умолчанию полным приводом, транспортных средств. Начинаете заезд с очень небогатым выбором — Ferrari нет и не будет, зато есть «крутые» Nissan Micra и Renault Clio — девчонки визжат от восторга. Полные ходовые характеристики грозно страшат цифрами, но, в конечном итоге, нас волнует те заветные N км/ч, которые позволят добраться до финиша быстрее. Новичкам предлагают заехать на полигон. Езда без ограничений, все виды дорожных покрытий, столбы сведены к минимуму, а речки/обрывы отсутствуют — раздолье! Ах да, хотите — попробуйте заезд на время.

Перед началом гонки можно будет взять парочку гаечных ключей и, не пачкая рук, заняться тюнингом вашего железного коника. Подробно и нудно объяснят, что если открутить руль, колеса, выкинуть двигатель, подвеску и тормоза, а на их место поставить навороченные вышеречисленные детали, то уже изготовленные на заказ знакомым механиком с «секретного объекта», можно будет оставлять далеко позади группу улыбающихся владельцев БМВ и Мерседесов даже за рулем Renault Clio 1.6 RXE.

Управлять можно как стандартным контроллером, так и аналоговым Dual Shock'ом. Разницы особенной нет — стандартный джойпад от Sony прекрасно справляется с возложенной задачей. Правда, вот трястись не может.

Поругать стоит странные особенности аркадного режима. Представьте: ночь, темно очень. Пустынные улочки Рима. Начинается дождик. Ливень. Потоп. Молнии. Гром. Шесть супернакаченных машин будят мирных тружеников ревом движков с турбонаддувом. Улочки извиваются под колесами любимого Nissan'a, противник далеко позади, виднеется порт, как вдруг... БУЛТЫХ, рыбы проплывают в лучах фар — мы мирно опускаемся на дно и наивно ждем, что сейчас вот нас достанут и мы всех догоним... Зря ждем. Аркадный режим не допускает ошибок. Игра окончена. Ладно. Тридцать трасс по всему миру, отличная графика, настоящие автомобили — что еще желать? Вот почему-то только через несколько дней



# Viva Football

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬ:  
РАЗРАБОТЧИК:  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
АЛЬТЕРНАТИВА:

Спортивный симулятор  
Virgin Interactive  
Crimson Studio  
1-2  
RFA' 99

**Ч**емпионат мира по футболу — это, в первую очередь, война нервов. Изумрудно-зеленое поле, толпы зрителей, красочные рекламные щиты и вспышки фотокамер — все это только антураж, на фоне которого происходит главное: бескомпромиссная и жесткая борьба. Большой футбол не терпит малодушия и нерешительности. Игрок — часть команды, и от действий одного человека подчас зависит судьба всей сборной. Вы помните о трагической судьбе колумбийца, забившего гол в собственные ворота? А о красивой игре Майкла Оуэна, который на некоторое время стал национальным героем Великобритании? Ставки, как видите, очень велики, и надо обладать несгибаемой волей к победе, чтобы оказаться в числе триумфаторов. Иногда две-три секунды определяют исход матча, раздумывать некогда, решение должно быть мгновенным и абсолютно правильным. Иначе нельзя, ведь за тобой с замиранием сердца наблюдает целая страна. Короче говоря, футбол — это идеальная тема для создания видеоигры.

Похоже, что футбол скоро станет таким же полноценным игровым жанром, как RPG или стрелялки. Если я возьмусь перечислять все варианты футбольных симуляторов для одной только PlayStation, то этот список будет включать в себя не менее двух десятков наименований. Поэтому на каждый очередной футбольный симулятор мы смотрим с некоторым подозрением, как на новомодную версию старой и любимой песни. Примерно с таким же чувством я взял в руки диск с последней разработкой из этой области — **Viva Football** от **Virgin Interactive**. Непосредственным создателем игры была **Crimson Studio**, что внушало оптимизм, так как эта компания являет-



ся элитным дизайнерским подразделением **Virgin**. Первый же пять минут игры показали, что **Crimson Studio** не зря считается командой профессионалов высокого класса.

Если случайный человек войдет в комнату, где проходит баталия в **Viva Football**, и бросит взгляд на экран телевизора, то в первые секунды он может не понять, что наблюдает видеоигру. Конечно,

через пару матчей

это ощущение несколько сглаживается, однако поначалу

**Viva Football** кажется чем-то феерическим. Да, графика в этой игре замечательная. Дизайне-

ры из **Crimson Studio** проделали серьезную работу, создав своих виртуальных футболистов. Игроки выглядят очень

убедительно, особенно в те моменты, когда им случается провести красивый удар головой, или же, перескочив через упавшего защитника, пробить точно в девят-



ку. Подобные зрелищные эпизоды очень тепло встречаются обитателями виртуального стадиона, о чем свидетельствуют их одобрительные крики и восторженные вопли. Все это добавляет игре колорита и создает вблизи телевизора весьма эмоциональную атмосферу. Футболисты тоже орут почем зря:

«Мне, мне... А! Сзади! БЕЙ!!!». В этой ситуации

главное — не сломать PlayStation. Странная, но многократно подмеченная особенность:

к пятой минуте матча большинство игроков начинают скручивать геймпад и

бить им по колену. Самое любопытное, что такие сцены наблюдаются отнюдь не после

пропущенного мяча, а сопровождают матч на

всем его протяжении. А уж когда игрок заби-

вает грамотный гол, то на окружающих автома-

тически выплескивается просто невероятное коли-

чество эмоций.

Эта реакция может объясняться относительной сложностью управления. Для того чтобы хорошо разобраться в функциях кнопок, вам придется затратить целый день. Следующий этап — тактика. Вот здесь вас встретят настоящие сложности. Тем не менее, на этой стадии стоит проявить упорство, и через два-три дня вы станете достаточно искушенным игроком. Главное — действовать спокойно, решительно и аккуратно.

Когда боксера-тяжеловеса Тони Галенто спросили, что он думает о Вильяме Шекспире, он ответил: «Я не знаю этого парня, но, будьте уверены, он не выстоит против меня и одного раунда!». Те из нас, кто играл в **Dead Ball Zone**, склонны подходить к футболу с аналогичных позиций. Распасовки сложны, поэтому легче отнять мяч, нежели его сохранить. Пальцы инстинктивно жмут на кружочек и стрелочку «вперед», — бум! — и вражеский игрок с воплем падает на зеленый







газон. В **Dead Ball Zone** подобные методы игры только приветствуются, но в Viva вас, в лучшем случае, ожидает желтая карточка, а в худшем — красная и пенальти. Надо избавляться от психологической инерции, иначе ваша сборная уступит даже команде Вануату.

Кстати, если вы еще не достаточно хорошо освоились с тактикой игры, то не стоит выбирать всякие экзотические команды, вроде той же самой сборной Вануату или Фиджи. Они играют очень плохо. Может быть, в реальной жизни они являются славными парнями и умелыми футболистами, но разработчики этой игры изобразили их в крайне неприглядном виде. Когда я играл за одну из таких команд, то за все время матча не смог передать ни одного толкового паса, удары из выгоднейших положений заканчивались свободным от ворот, а нападающие выдыхались, не успев пробежать и половины поля. Остается добавить, что моим соперником была сборная Италии образца 1998 года...

Надо сказать, что в **Viva** можно подобрать команду на любой вкус. Выбор широк: в вашем распоряжении находятся все составы любых национальных сборных с 1958 по 1998 годы, всего — 1035 команд. Я обычно играю за сборную СССР 1966 года, когда вратарем был Лев Яшин, и за английскую команду с прошлогоднего чемпионата, в состав которой входит Майкл Оуэн. Сами же разработчики рекомендуют команду Англии 1966 года, Бразилии — 1970, Италии — 1982 и ФРГ образца 1974 года.

Стремление разработчиков к достоверности исторических деталей проявляется в самых неожиданных формах. Если вы решите провести матч с участием сборных конца пятидесятых-начала шестидесятых годов, то игра предстанет перед вами в ко-



рично-белом цвете, словно в старой телепередаче. Выглядит оригинально, однако практичности в этом мало. Все-таки футбольные баталии смотрятся значительно живописнее в полноцветном режиме. Однако приятно, что **Crimson Studio** постарались не только сделать качественную игру с хорошей графикой, но и решили добавить в нее всякого рода обязательные, но красочные элементы. Помимо фокуса с переменной цветовой гаммы, мне особо хотелось бы упомянуть о сценке, которая разыгрывается на поле после каждого забитого гола. В кадре появляется форвард, который



только что добавил в актив своей команды еще один мяч. Нажмите на стрелочку, — и он радостно побежит, раскинув руки, словно крылья, а за ним в точно таких же позах побегут его товарищи по команде. Психоделическое зрелище. Нажмите на кружочек или крестик, — и он рухнет на поле, болтая ногами, или сделает характерный жест рукой, символизирующий крайнюю степень восторга.



Одной из особенностей **Viva Football** является наличие в ней базы данных по всем футбольным чемпионатам мира, которая включает в себя списки подгрупп, места проведения матчей и прочие детали. Вы можете поучаствовать в любом историческом матче, испытать на прочность классический состав любимой команды. А если захочется поэкспериментировать, то никто не мешает вам изменить построение команды на поле или переставить игроков из запаса в основной состав. Если возникнет необходимость в ювелирной настройке взаимосвязей внутри коллектива, то вы можете расставить игроков с максимальной эффективностью, приняв во внимание индивидуальные особенности спортсмена. Скорость, сила удара, точность паса, — все эти характеристики указаны для каждого из 16700 футболистов, причем разработчики постарались максимально приблизить возможности виртуальных игроков к возможностям их прототипов из реального мира.

Остается добавить, что «движок» у **Viva Football** также сработал на славу и не вызывает абсолютно никаких нареканий. Все полигоны находятся на своих местах, нигде не образуется никаких дыр и прочих пространственно-временных аномалий, столь свойственных трехмерным играм.

Я долго и добросовестно пытался найти хоть один существенный недостаток у этой игры, чтобы в свойственной современной журналистике циничной манере раскритиковать **Viva Football** и мрачно поиздеваться над **Crimson Studio**. Но, как я не старался, у меня ничего не получилось. Игра откровенно хорошая. И если вы являетесь ценителем футбола, то Viva Football должен занять достойное место в вашей коллекции видеоигр.

РЕЗЮМЕ

Очень хороший футбольный симулятор. Управление может показаться чрезмерно сложным, однако, реализм и красочность Viva Football с лихвой компенсирует этот недостаток.

9.0



# Gex 3D: Deep Cover Gecko

# M

аленький зеленый ящер Гекс является одним из самых популярных персонажей в мире видеоигр. Еще не успели оттремать дифирамбы в адрес **Enter the Gecko**, которая стала уже второй частью повествования о подвигах этого отважного геккона, как на прилавках магазинов появилась новая игра, главным героем которой выступил все тот же неунывающий Гекс. Не будем кривить душой, мы все ждали ее с большим нетерпением. Ее ждали даже те, кто никогда и не подозревал о существовании Гекса и фирмы **Crystal Dynamics**. Потому что все мы очень любим тот жанр видеоигр, который называется «хорошие видеоигры». А **Gex 3D: Deep Cover Gecko** как раз и является одним из наиболее ярких представителей этой породы.

Редкая игра может похвастаться той ироничностью и тем тонким чувством юмора, которыми проникнут **Deep Cover Gecko**. В лучшем случае разработчики украшают свое творение парой-тройкой карикатурных персонажей, приправляют все это дело банальными **Discworld**'овскими хохмами и прочими тяжеловесными шутками в стиле братьев Цукеров, после чего считают свою миссию полностью выполненной. Абсолютно иным образом обстоит дело с сагой о Гексе. Чувствуется, что авторы этой игры сами отчаянно веселились, взгромодив юркого Гекса на сноуборд или расписав айсберги вокруг Северного полюса инсинуациями в адрес главного оленя из упряжки Санта-Клауса. Однако обо всем по порядку.

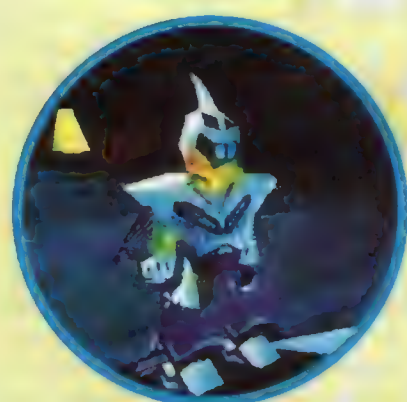
Геккон Гекс является штатным работником некой спецслужбы. Это существо, внешне весьма напоминающее мутировавшего дятла Вуди, отличается исключительной отвагой, изрядным благородством и удивительно мощным ударом хвоста. Все это делает Гекса чертовски ценным агентом, которому поручают только очень сложные и опасные дела. В случае с **Deep Cover Gecko** Гексу предстоит освободить из вражеского плена важную разведницу Экстру, в похищении которой замешан известный негодяй по кличке Рез. Кстати, роль Экстры в игре исполняет не какая-нибудь полигонная девица, а сама Марлис Андрада, «Мисс Ноябрь 1997» из «Плейбоя». К тому же эта талантливая девушка исполнила одну из главных ролей во второразрядном пляжном сериале «Спасатели на водах», что сразу же возвело ее в

разряд pulp-героинь.

Авторы сериала о приключениях Гекса последовательно пародируют известные штампы из героическо-шпионских фильмов. Взять хотя бы вторую игру из этой серии, **Enter the Gecko**, в которой наблюдаются самые что ни на есть прямые параллели с культовым фильмом Брюса Ли «Enter the Dragon» («Появляется Дракон»). А в **Deep Cover Gecko**, «Ящерице под глубоким прикрытием», парни из **Crystal Dynamics** в открытую насмеваются над такими святыми вещами, как вестерны, волшебные сказки и истории о Санта-Клаусе. Причем последнего они просто заменили на сатану, посадили на льдину и снабдили кучей взрывоопасных подарков. Хорошо еще, что не додумались, подобно авторам известного мультфильма, назвать своего героя Санта-Баттхэд. Однако кровавые надписи на льдинах вроде «Рудольф — красноносый олень!!!» очень оживляют игру и без этого.

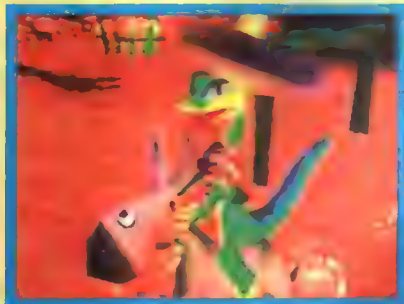
**Deep Cover Gecko** является не только очень стильной, но и исключительно красивой игрой. Достаточно сказать, что **Crystal Dynamics** в очередной раз доработали свой знаменитый движок, исправив те небольшие недостатки, которые вызывали нарекания со стороны поклонников **Enter the Gecko**. В первую очередь это касается позиционирования камеры, которое до сих пор было продумано не очень хорошо. Теперь же игра о Гексе по динамизму операторской работы не уступает сериалу «Скорая помощь». Играть сразу стало гораздо проще и удобнее, что является несомненным плюсом в активе **Crystal Dynamics**. К тому же вы не столкнетесь со всякими досадными недоразумениями вроде выпадения полигонов или перекашивания текстур. Движок игры отлажен до совершенства, так что с технической точки зрения **Deep Cover Gecko** представляет собой небольшой шедевр.

Красота трехмерной графики в этой игре удовлетворит художественные запросы самых отчаянных эстетов. Даже Оскар Уайльд не остался бы равнодушным, увидев замечательные текстуры древнеегипетского уровня. Кстати, сам Гекс в костюме фараона смотрится на редкость колоритно. По ходу игры агентурный геккон частенько меняет костюмы, принимая облик ковбоя Клинта Гексвуда, сыщика Шерлока Гекса, пирата



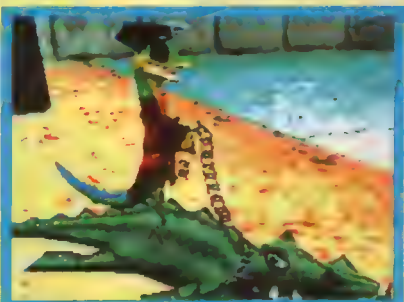
ЖАНР: 3D-бродилка  
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos  
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: Spyro The Dragon





Долговязого Джона Гекса и даже вампира, графа Дракугекса. И, естественно, нельзя забывать о спасении рядового Гекса — нынче это модно.

Конечно, Гекс является пародийным персонажем, однако в нем нет отвязанного безумия, свойственного, например, червяку Джиму. Геккон, скорее, напоминает Роджера Мура в фильмах о Джеймсе Бонде. Гекс сохраняет поразительное чувство собственного достоинства даже в облике пирата, ведущего на цепи улыбающегося аллигатора. Ироничный взгляд, элегантный наряд — вот фирменные черты настоящего супергероя. К тому же зеленая ящерица без промаха стреляет из ружья, прекрасно водит танк и замечательно владеет сложным искусством сноубординга. Вообще, эта игра радует разнообразием действия и неожиданными поворотами сюжета. Например, стоит воспользо-

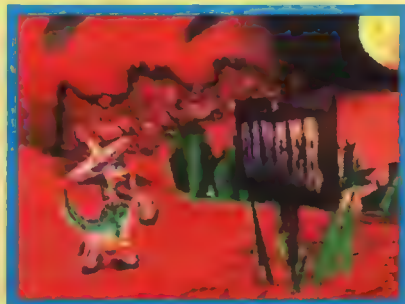


ваться увеличительным стеклом — и Гекс, уменьшенный в сотню раз, окажется лицом к лицу с десятком злобных блох. Подобные штуки происходят практически на каждом шагу, так что соскучиться вам не придется. Единственное, к чему можно придраться, — это некоторая ограниченность базовых движений героя. Разработчики вполне могли бы предусмотреть еще пару-тройку спецударов, хитрые прыжки с откатами и прочие живописные мелочи. Однако все это с лихвой компенсируется необыкновенной способностью Гекса использовать самое неожиданное оборудование. В игре можно, например, управлять кенгуру, сидя у нее в сумке, или устраивать впечатляющие заплывы с аквалангом.

Звуковое оформление **Deep Cover Gecko** также достойно всяческих похвал. Несмотря на то что в игре нет поражающего воображение саундтрека, подобного мелодиям из игры **Scully Monkeys**, однако вас, безусловно, должна позабавить славная музыка, колоритные звуковые эффекты и напыщенные закадровые комментарии. Музыкальное сопровождение меняется от уровня к уровню, причем характер мелодии замечательно сочетается с характером действия.

Авторы **Deep Cover Gecko** сумели создать игру, которая обладает абсолютно неповторимой атмосферой. Вы садитесь у телевизора, берете в руки геймпад и попадаете в уникальный мир, где вас ждет веселое и страшно увлекательное приключение. Оторваться от этой игры просто невозможно. Матерые любители **Tekken'a** и мрачные адепты **Resident Evil** веселились, как дети, сшибая с ног полковников колониальных войск и закидывая фальшивого Санта-Клауса его же собственными подарками.

При всем этом, управление в игре очень просто и удобно. Никаких многокнопоч-



ных комбинаций, все предельно естественно и незатейливо. А что еще надо для хорошей трехмерной бродилки? Так что **Deep Cover Gecko** является очевидным хитом нового игрового сезона. Как сказал Скотт Стейнберг, вице-президент компании **Eidos Interactive**, «Гекс вдохнул новую жизнь в action-игры для видеоприставки. Наша новая игра объединяет в себе живое видео, качественную трехмерную графику и замечательные по своей естественности движения персонажей. По-моему, Гекс — один из самых многообещающих героев, и его популярность неуклонно растет.» Сказано высокопарно, но в данном случае эта высокопарность вполне простительна. Игра действительно очень хороша.

Кстати, акула игрового бизнеса **Eidos** делает серьезную ставку на **Deep Cover Gecko**, вкладывая в раскрутку этой игры огромные деньги. Достаточно сказать, что **Eidos** подписал шестимесячный контракт с MTV и американской федерацией реслинга WWF по поводу проведения имиджевой рекламной кампании на телевидении. Если бы Гекс был человеком, то подобные усилия промоутеров вполне могли бы обеспечить ему теплое место в конгрессе США.

Но дело не в громких фразах маркетологов и не в массивных рекламных кампаниях. **Deep Cover Gecko** — это просто добрая, красивая и забавная игра. История о приключениях Гекса может одинаково понравиться и взрослым, и детям. Так что на этот раз **Crystal Dynamics** убедительно доказали, что даже в наше агрессивно-хаотичное время глубоко мирная видеоигра может пользоваться значительной популярностью. А это, согласитесь, хорошо.

Игра замечательная, можно сказать, шедевр. Если вы цените хороший юмор и красивую графику, то эта новая история про подвиги Гекса должна вам понравиться

9.0



# Music

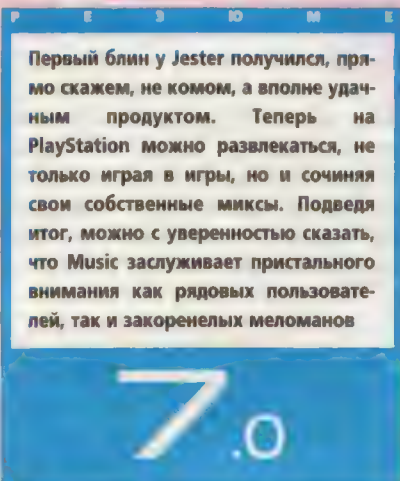
ЖАНР: музыкальный редактор  
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters  
РАЗРАБОТЧИК: Jester Interactive  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

**К**аждый пользователь персонального компьютера наверняка что-нибудь слышал о музыкальных редакторах. Их на PC огромное количество, и они пользуются большой популярностью не только у профессионалов, но и у любителей хорошо провести время. Для того чтобы делать собственные композиции в музыкальном редакторе, не обязательно быть Клаусом Шулцем, а надо всего лишь уметь нажимать на кнопки. Чтобы создать свою мелодию, вам нужно будет просто-напросто собрать как детский конструктор, сэмплы, которые были заранее созданы разработчиками, и расставить их по трекам. Таким образом, получается миленькая, незатейливая мелодия, способная порадовать вас и вашу собачку (остальных она, скорее всего, будет лишь раздражать — проверено на собственном опыте). Но, к большому сожалению, долгое время все эти редакторы были доступны лишь пользователям PC (где-то это уже было и не один раз). Из-за того что PlayStation — всего лишь видеоприставка, а значит, продукт для развлечения, то для нее только Крэшей пачками и штамповать, а хорошие музыкалки на фиг не нужны. Но все же настал день, когда железный занавес для неигровых

программ на PlayStation открылся. Пионером, выступившим с новым продуктом, явилась Codemasters. Их первый музыкальный редактор на PlayStation называется очень просто — Music.

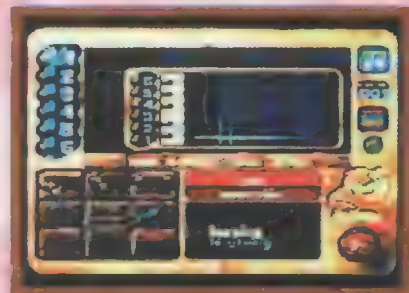
В чем же сходства и различия между Music и его компьютерными собратьями? С точки зрения написания музыки все абсолютно одинаково, но вот что действительно выгодно отличает Music от всех остальных редакторов, так это возможность помимо музыки создавать собственные... видеоролики! Но следует рассказать обо всем по порядку.

Итак, начнем рассказ, собственно, с самого главного в любом редакторе — с



**Первый блин у Jester получился, прямо скажем, не комом, а вполне удачным продуктом. Теперь на PlayStation можно развлекаться, не только играя в игры, но и сочиняя свои собственные миксы. Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что Music заслуживает пристального внимания как рядовых пользователей, так и закоренелых меломанов**

интерфейса. Он представляет собой большую панель во весь экран, разделенную на несколько частей. В центре панели расположено окошко с треками, на которые вы и будете записывать сэмплы и рифы. Всего имеется шестнадцать треков. Под самым нижним треком изображена иконка с дирижерской палочкой и цифрами — это темп, при котором будет играть ваша композиция. Изначально он установлен на отметке 130 ударов в минуту, при необходимости его можно уменьшать или увеличивать. В самом низу панели изображен так называемый вуметр, показывающий уровень громкости. Над вуметром расположилась



библиотека, где вы сможете выбрать жанр, в котором будете играть: ambient, drum-n-bass, house, techno, trip hop, а также необходимые сэмплы. Справа находятся: счетчик, показатель ресурсов, метроном — зеленый кружок, загорающий при переходе с такта на такт. В правом нижнем углу расположен шар, показывающий текущее состояние редактора. Причем для написания музыки вы можете использовать как сэмплы, предложенные разработчиками, так и создавать собственные рифы в специальном меню.

Интерфейс видео ничем не отличается от музыкального. В видеорежиме вы сможете создавать задний план, менять положение и перемещение камеры, освещение, использовать уже готовые кусочки видеоматериала, титры, накладывать на объекты текстуры и использовать световые эффекты. Полученный шедевр перед всеобщим просмотром вы для начала можете посмотреть на небольшом экране в левом нижнем углу.

В общем и целом, Music дает большие возможности для написания собственных миксов, под стать крутому диджею. Конечно, сотворить что-то наподобие нового Depeche Mode у вас не получится, но вот вещичка типа «Руки вверх» сделать удастся обязательно.





# GRAN TURISMO

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!





# Guardian Crusade.

## Прохождение

### КАК НАЧАТЬ ИГРУ

Элементарно. Просто, находясь в исходном экране, нажмите на старт. Появится меню из трех опций, после чего следует снова нажать на старт. В открывшейся менюшке жмите на старт в третий раз, и игра начнется с самого начала.

### КАК НАЧАТЬ ИГРУ, ИСПОЛЬЗУЯ КАРТОЧКУ ПАМЯТИ

В исходном экране нажмите один раз вниз, после чего нажмите старт. К сожалению, загрузка не всегда проходит гладко. Небольшие программные неполадки могут прервать процесс загрузки данных, поэтому, возможно, ее придется повторить несколько раз.

### УПРАВЛЕНИЕ

X в комбинации со стрелками — действие (разговор, поиск), выбор  
 Квадрат — активизируются подсказки  
 Треугольник — бег  
 Круг — вызов меню  
 L1, R2 — поворот камеры направо  
 L2, R1 — поворот камеры налево  
 Start — вызов меню  
 Select — открывает карту

Примечание: используя аналоговый геймпад, вы можете использовать левый джойстик для активизации бега, не используя кнопку X.

### О СРАЖЕНИЯХ

Интерфейс боевого режима в этой игре вполне стандартен и прост для понимания. Битвы происходят в пошаговом режиме. Иными словами, каждому участнику сражения по очереди предоставляется право хода.

В начале игры Рыцарь (главный герой) во

время своего хода сможет произвести одно из следующих действий: атаковать, использовать предмет, защищаться или бежать. По мере прохождения Рыцарь сможет также использовать Живые Игрушки (Living Toys), а также командовать Младенцем (вторым героем) во время сражения.

### О ТОМ, КАК ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Как и в любой RPG, главным показателем вашего здоровья является максимальное количество хит-поинтов (HP). Для того, чтобы поправить пошатнувшееся







после очередной схватки здоровье, используйте энергетические предметы. Применять их можно как во время сражений, так и во время странствий.

### О ЖИВЫХ ИГРУШКАХ

Живые игрушки разбросаны по игровой карте в довольно большом количестве. Большая их часть может быть использована только во время битв, хотя некоторые из них могут пригодиться и во время длительных странствий. Так, результатом использования их во время сражений может стать мощное атакующее заклинание или же значительно улучшение здоровья (HP). Во время же путешествия, Игрушки могут помочь выбраться из подземелья или, например, открыть новый участок карты. Каждая Живая Игрушка использует некоторое количество Психических Единиц (PP), которые могут быть восстановлены использованием определенных предметов или же во время отдыха в гостинице.

### О МЛАДЕНЦЕ

Младенец не сможет принимать участия в сражениях до тех пор, пока вы не дадите ему имя, а произойдет это тогда, когда вы его найдете в Пещере Страх (Cave of Fear). С этого момента Рыцарь сможет указаниями управлять Младенцем. Только помните, что каждое данное Младенцу указание будет влиять на развитие его характеристик. Иными словами, вам предстоит в течение игры в прямом смысле воспитывать Младенца. Каждый раз, когда вы будете просить его совершить какой-нибудь положительный поступок,

уровень его преданности будет повышаться, тогда как отрицательный поступок его, естественно, понизит. Изменение уровня преданности, равно как и шести других показателей (Сообразительность, Храбрость, Любознательность, Жестокость, Дружелюбие, Эгоистичность), будет непосредственным образом влиять на возможность управлять младенцем. В общем, что посеете, то и пожнете, так что лучше воспитывайте его в нужном ключе.

Попросите Младенца принести какую-нибудь вещь. Если он принесет что-нибудь стоящее, — похвалите его. Если же что-то бесполезное — пожурийте. После схваток Младенец сможет научиться превращаться в поверженных врагов.



Главное — внимательно следить за этим процессом, и тогда вы сможете получить себе сильного союзника, на которого можно будет положиться. В противном случае вы сможете воспитать очень эгоистичного и подлого «зверька». К тому же, воспитание «нехорошего» ребенка значительно усложнит игру и может даже привести к тому, что во время боя он нападет на самого Рыцаря.

### ЗАВЯЗКА СЮЖЕТА, ИЛИ КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Вы начинаете игру в роле Рыцаря, которого посреди ночи будит его друг Неани. Вас попросят добраться до дома мэра, который располагается в северо-восточной части деревни. Отправляйтесь туда и вас попросят стать курьером и доставить срочное письмо мэру соседней деревни.

Но не спешите тотчас же покидать деревню. Сначала поговорите со всеми повстречавшимися вам людьми, так как это сможет оказаться довольно полезным, и только потом идите к мосту на западной стороне деревни. Идите по желто-коричневой дороге пока не увидите знак. Теперь приготовьтесь к бою, так как рядом с дорогой вас будут поджидать несколько врагов. Добравшись до развилки, идите налево по дороге, ведущей на запад. Вскоре вы достигните интересующей вас деревни. Правда эта деревня окажется населенной какими-то монстрами со странными глазами.

Отправляйтесь к мосту в северной части деревни. Поговорите с сидящим на нем человеком и, перебравшись на другую сторону, сверните налево и заходите в двухэтажный дом. Мэра деревни вы



найдете наверху. Подойдите к нему и передайте письмо. Прочитав его, мэр поблагодарит вас и попросит вернуться в деревню и не беспокоиться о нем. Но не спешите покидать поселение. Венитесь по мосту обратно и идите направо. Там находится магазинчик, где вы сможете купить оружие, экипировку и другой инвентарь на те деньги, которые вы заработали в сражениях. На юго-западе от магазинчика есть гостиница. Остановившись в ней на отдых, вы сможете сохранить игру, подлечиться или просто отдохнуть.

Возвращение домой, на самом деле, несколько затянется. Все начнется с того, что на дороге вы найдете розового Младенца. В тот же момент из ниоткуда появится старик, который попросит вас вернуть ребенка его матери. После этого вас в добровольно-принудительном порядке направят посоветоваться с мэром деревни (ну как же не посоветоваться с начальством!). Мэр же, будучи человеком опытным и осмотрительным, предположит, что ребенок может быть проклят, и поэтому самое место ему, конечно же, в Пещере Страха.

Чтобы добраться до Пещеры Страха, снова выходите на дорогу из светло-коричневого кирпича (та, по которой вы шли в соседнюю деревню с посланием), только теперь, добравшись до развилки, сверните не налево, а направо — на восток.

Вы вскоре выйдете на дорогу, мощеную серым кирпичом и огражденную колоннами. Идите по ней до тех пор, пока снова не выйдете на дорогу грязного желтого цвета, уводящую на север. Идите по ней, пересекайте мост и продолжайте свой путь до тех пор, пока не увидите вход в пещеру. Здесь Младенец попрощается с вами и уйдет.

Рыцарь почувствует себя изможденным, и поэтому отправится либо в гостиницу в соседней деревне, либо прямо к себе домой. Ему приснится сон, в котором ему явится освещенный божественным сиянием старик, попросивший его вернуть Младенца родителям, и скажет, что судьбой вам уготовлено снова встретиться с Младенцем, чтобы вернуть его настоящей матери.

Проснувшись, рыцарь решает забрать Младенца из пещеры и отвести его в Башню Бога. Возвращаясь в пещеру и забирайте Младенца.

Войдя в пещеру, идите вперед, пока не подойдете к развилке. Повернув налево и обследовав пещеру, вы обнаружите много

полезных вещей и сокровищ. Если пойдете направо, то встретите трех маленьких существ, охраняющих проход. Поговорите с ними и они покажут вам свою деревню.

Оказавшись в деревне, поговорите с лидером этого поселения. Он пообещает указать вам направление, в котором пошел Младенец, но только в обмен на эту информацию вы должны будете убить монстра, терроризирующего эту деревню. Монстра вы найдете в амбаре, расположенном на правом краю деревни. Поверните камеру, чтобы лучше рассмотреть вход. Вы сможете отдохнуть, сохранить игру или просто подлечиться в местной гостинице. Прежде чем отправляться на бой, будет целесообразно заглянуть в магазин, находящийся на левом краю деревни. Здесь вы сможете запастись всем необходимым. Завалить гада не составит особых проблем. Глава деревни в благодарность за избавление его народа от напасти подарит вам Живую Игрушку. С этого момента во время битв у вас появится новая опция, позволяющая использовать данный «предмет». После этого лидер деревни откроет вам тайную дверь, находящуюся в стене. Отправляйтесь в открывшийся проход. Повернув камеру, вы заметите в левой стене туннеля проход. Отправляйтесь туда и идите, никуда не сворачивая, до тех пор, пока не увидите гнездо. В нем вы и найдете Младенца. Здесь же вы встретите своего первого серьезного противника. Победив босса, Рыцарь проснется уже в гостинице одной из деревень. Поговорите с человеком, остановившимся в соседней комнате, и снова ложитесь спать. Да, чтобы восстановиться, придется некоторое время соблюдать постельный режим. Проснувшись, спускайтесь вниз и поговорите с владельцем гостиницы. Да, здесь же вам придется дать

младенцу имя.

Прощайтесь с хозяином и отправляйтесь на север, где проходит нужная вам дорога. Идите по ней до тех пор, пока не услышите разговор. Теперь вы будете втянуты в предвыборную гонку за место мэра очередной деревни. Похоже, что одними ораторскими дебатами здесь дело не ограничится.

Поговорите с людьми в городе и отправляйтесь отдыхать в гостиницу.

На этом месте заканчивается вступление и начинается главная часть игры. Как видите, эта игра совсем не маленькая, так что желаем удачи.

### Подсказки.

(краткое описание возможных заданий и их решение)

### Орго

Это ваша родная деревня. Возьмите письмо у мэра. Он живет в доме с красной крышей.

### Сан Клариа

То место, куда надо это письмо доставить. Мэр живет в двухэтажном доме на севере деревни.

### Снова Орго

По пути домой первый раз встретите Младенца.

### Пещера Страха.

Она находится на востоке от Сан Клариа, рядом с кладбищем. Оставьте здесь Младенца

### Снова в Орго

Вам приснится роковой сон про Младенца.

### Снова в Пещере Страха

Здесь вы должны искать Младенца, но сначала вы встретитесь с Келлиными. Чтобы добраться до них, просто придерживайтесь правой стороны.

### Келл

В обмен на информацию о Младенце, придется убить Машмейра, находящегося на правом краю поселения.

### Тайный проход

Поверните камеру, чтобы увидеть лаз. Победите Гэйлбиндера — первого серьезного противника.

### Прибрежная гостиница

Поговорите с Боником, проживающего в соседней комнате.





После этого отдохните еще, а потом спускайтесь вниз и поговорите с владельцами гостиницы.

**Недалеко от прибрежной гостиницы**  
Идите по берегу с левой стороны. Все время придерживайтесь восточного направления.

#### Истен.

Поговорите с Марко, проживающим в доме на юго-западе города, после чего поговорите с Даркбитом в баре с оранжевой крышей, а также встретитесь с правителем города и его дочерью в доме в южной части города. Запишите игру в местной гостинице. Теперь вам предстоит проиграть битву и покинуть город через восточные ворота. Идите в Порт Зет (Zed Harbor).

#### Порт Зет

Идите в магазин по продаже билетов, расположенный в южной части города. Поговорите с правителем города. Он находится в доме с красной крышей рядом с магазином. У доков встретитесь с группой Калканоров. Покиньте город и идите по дороге на запад.

#### Пустыня

Оказавшись здесь, придерживайтесь стены справа. Дойдя до тоннеля, войдите в него.

#### Уютный тоннель

Уютный, как же! Получите здесь задание доставить артефакт некоему Галику в Копле. Выбирайтесь из тоннеля и следуйте по дороге в Копле. По пути не забудьте собрать побольше элементов, повышающих уровень НР.

#### Копле

Идите на юго-запад города, где расположен дом Галика. Передайте предмет и выходите из города. Поверните налево и идите по дороге к болотам. Перейдя болото, идите к руинам Кулдо.

#### Руины Кулдо

Идите прямо, потом спускайтесь вниз по лестнице, поверните направо, и снова идите прямо до тех пор, пока не увидите очередного босса — льва с белыми крыльями. Если вы уже виделись с группой Калканоров, то возвращайтесь в Порт Зет.

#### Снова Порт Зет

Отправляйтесь в дом к правителю, а потом сра-

зу в доки.

#### Зефир

Поговорите со всеми и идите спать в свою комнату.

#### Джанго

Поговорите со всеми, обойдите остров и идите обратно на корабль.

#### Керпл

Проснитесь в Керпле и идите прямо к народу. Поговорите со всеми, найдите Младенца и идите к алтарю.

#### Алтарь

Идите прямо, победите Югонга и возвращайтесь обратно. Берите Младенца, получите в подарок флейту и возвращайтесь на пляж. Используйте флейту для того чтобы оседлать Честера и отправляйтесь на нем на северо-запад в Ден Хелдар.

#### Ден Хелдар

Поговорите с дочерью мэра города и отправляйтесь к Северной Башне.

#### Северная Башня

Подымайтесь наверх, потом спускайтесь по другой лестнице вниз и следуйте за монстром в секретный тоннель. Выйдите на песчаный берег, используйте флейту и идите на восток, на Восточный Континент.

#### Трискен

Идите в замок и поговорите со всеми. Убейте вора и следуйте за Младенцем. Выходите из города через восточные ворота. Идите по дороге на северо-восток в город Гэрэм.

#### Гэрэм

Идите в Восточную часть города. Там есть пещера. Сразитесь с Рубалом и отправляйтесь в Денврадо.

#### Денврадо

Поговорите со всеми и идите к Башне Бога.

#### Башня Бога

Снова сразитесь, только теперь с Гвиндалином.

Подойдите к Священному Алтарю.

#### Священный Алтарь

Поговорите со святым в задней части здания и возвращайтесь в Башню Бога.

#### Снова Башня Бога

Предстоят две серьезные битвы — сначала со стражниками, потом с Карнином.

#### Пикардо

Поговорите с Баркитом, находящимся за фиолетовой дверью. Отправляйтесь в библиотеку, находящуюся за красной дверью. За оранжевой дверью находится ворота в искривленное пространство. Отправляйтесь туда на поиски четырех составляющих Священной Брони.

### ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ СВЯЩЕННОЙ БРОНИ

#### Пенгуи

Находится к северу от Восточного Континента. Идите на север к замку Норд.

#### Замок Норд

Здесь вы попадете в небольшой лабиринт. Войдите в него и идите к второму правому проходу. Войдите в него и следуйте по коридору. После того, как вы из него выйдете, выберите первый, а потом средний спуск. Далее снова спускайтесь, а потом выбирайте левый спуск. Последний спуск использовать не надо. Вместо этого просто сверните направо и войдите в проход.

#### Замок Риан

Он находится в юго-восточной части Западного Континента.

Поговорите с Филином, зайдите в приемный зал, а уже в нем включите переключатели, расположенные в каждом из четырех углов, чтобы открыть секретный проход, расположенный сразу за главным входом.

#### Дениме Плэин

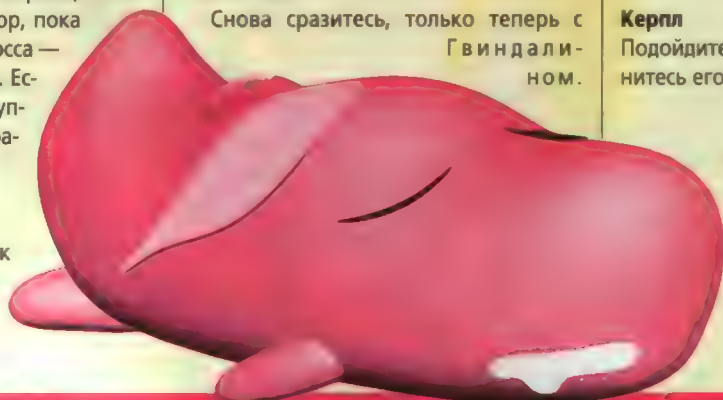
Расположен рядом с Истеном. Подойдите к главному дереву, и идите вниз.

#### Керпл

Подойдите к алтарю. Идите к лучу и коснитесь его.

#### Пикардо

Чтобы попасть сюда, используйте телепортационные врата. Поговорите с Даркбитом.





# Spyro the Dragon

## МИР РЕМЕСЛЕННИКОВ

### 1. ARTISANS

Сокровищ — 100

Драконов — 4

Подбегите к стоящей прямо перед вами статуе и освободите дракона по имени Nestor. Поговорив с ним, спускайтесь вниз в долину и, освободив возле водопада еще одного дракона — Delbin'a, соберите все находящиеся в долине сокровища. Старайтесь не упускать воришек с огромными мешками за спиной: из них можно выбить парочку драгоценных камней. Собрав все сокровища, бегите к каменной пещере справа от зеленого лабиринта, не забыв перед этим взять в нем жизнь и пару сокровищ. Пройдите по коридору до конца, и поговорив с перевозчиком, выясните, что для того, чтобы он переправил вас в следующий мир, вам нужно освободить десять драконов. Бегите обратно в долину и, идя вдоль левого склона, найдите лощину с каменной головой дракона. Прямо перед ней будет статуя еще одного вашего сородича — Argus'a. Освободите его и, собрав в лощине все сокровища, возвращайтесь в долину. Следуйте опять по периметру долины вдоль ее левого склона, до очередной пещеры. Пройдитесь по ней до выхода и освободите последнего в этом мире дракона — Tomas'a. Оказавшись в маленькой долине с башнями, сначала обыщите все окрестности на предмет сокровищ, не забыв при этом часть из них отнять у бегущего с мешком воришки, после чего заходите в центральную башню,

где поток воздуха поднимет вас вверх. Прыгайте с мостика на окружающие центральную башню здания, чтобы собрать последние оставшиеся в этом мире сокровища. Бегите к водопаду и попрыгайте по пяти каменным островкам, для того чтобы открыть проход в стене. Заходите в появившиеся ворота.

### 1.1. Sunny Flight

Летите вправо над железной дорогой и уничтожайте красные бочки на поезде. После того как вы уничтожите восемь бочек, вылетайте наружу и летите против часовой стрелки вдоль берега острова до пещеры. Залетайте в пещеру и разбейте там восемь золотых сундуков, после чего возвращайтесь назад и продолжайте лететь вдоль острова против часовой стрелки. Пролетите сквозь восемь зеленых ворот и сбейте восемь самолетов, и уровень закончится. Учтите, все вы-

шеперечисленные действия вам надо выполнять очень быстро, иначе вам просто не хватит отведенного на этот уровень времени. Думаю, с десятого раза получится.

### 1.2. Dark Hollow

Сокровищ — 100

Драконов — 3

Выбегайте из ниши на огромную поляну и уничтожьте трех воришек с металлическими щитами. Будьте осторожны: когда воришка закрыт щитом, он неуязвим и убирает его только для того, чтобы ударить вас мечом. Расправившись с врагами, спускайтесь по ступенькам к пещере сумасшедших поваров. Пробежав до конца пещеры, вы окажетесь в большом и просторном гроте с подземным озером. Переберитесь на другую сторону озера, чтобы освободить из каменной статуи еще одного дракона — Oswin'a. Послушав его мудрые советы, спрыгивайте с уступа на маленький островок в углу озера и возьмите золотой ключ. По каменным столбам поднимитесь обратно в пещеру и возвращайтесь в начало уровня. Запрыгните на центральную колонну и откройте только что полученным ключом белый сундук. Оглянитесь вокруг. Слева от вас есть проход в стене. Планируйте в эту сторону и, уничтожив толстяка с дубинкой и двух его подручных, освободите заключенного в камень Alban'a. После этого бегите к тому месту, где начинается спуск в пещеру, и запрыгивайте на небольшую ступеньку слева от спуска. Расправьтесь со всеми находящимися на данной поляне врагами и подожгите своим огненным дыханием костры по краям лестницы. Поднимитесь по лестнице вверх и попробуйте пролететь над каждым из зажженных костров, чтобы попасть в боковые ниши, полные





сокровищ. Захавав себе все сокровища, освободите последнего на этом уровне дракона — Darius'a — и бегите к выходу с уровня.

### 1.3. Stone Hill

Сокровищ — 200  
Драконов — 4  
Драконье яйцо — 1

Очистите поляну от бегающих по ней баранов и следуйте в проход справа от трех башенок. Освободите в каменном гроте в конце прохода дракона по имени Lindar и, собрав все сокровища, возвращайтесь назад, в начало уровня. Бегите вправо вдоль стены до следующего прохода и забегайте в него. Оказавшись на каменном балконе и освободив еще одного дракона — Astor'a, не спешите покидать уровень. Запрыгните на парапет и посмотрите вниз. Вы увидите небольшой пляж внизу, под балконом. Спускайтесь вниз и пройдите по песку вправо, до потайной пещеры. Возьмите золотой ключ и при помощи воздушного потока вернитесь на балкон. Бегите в начало уровня и прыгайте в каменный колодец в центре долины. Попад в секретную комнату, откройте ключом сундук и освободите Gavin'a. За это вы получите одну жизнь. Вылезайте из колодца наверх и бегите в последний оставшийся неисследованным проход. В конце этого прохода вы обнаружите еще одну долину. Очистите все окружающее пространство от врагов и заходите в башню, расположенную в самом центре долины. Воздушный поток поднимет вас на самый верх башни. Ос-

вободите последнего в этом уровне дракона — Gildas'a — и планируйте с вершины башни на склон долины. Попад на уступ, побегайте по открывшемуся пространству, для того чтобы собрать недостающие сокровища. Когда вы увидите маленького карлика с розовым яйцом в руках, без промедления бегите за ним. Догнав его, вы получите первое драконье яйцо. Проверьте, все ли предметы вы собрали, и бегите на каменный балкон к выходу с уровня.

### 1.4. Town Square

Сокровищ — 200  
Драконов — 4  
Драконьи яйца — 1

Поднимайтесь по ступенькам вверх и, освободив заключенного в статуе Nils'a, повернитесь влево и планируйте на уступ, находящийся на другой стороне площади. Уничтожьте двух разъяренных быков и снова поднимайтесь по ступенькам вверх. Планируйте на следующий уступ и, взяв жизнь, перебирайтесь при помощи крыльев через ров с водой. Ос-

вободите второго дракона — Delvin'a, после чего бегите на площадь с фонтаном. Поднимитесь по ступенькам на городскую улицу и заберитесь на маленький уступ. Повернитесь в сторону площади, прыгните и планируйте вдоль правой стены вниз. Если вы все сделали правильно, то очутитесь на городской стене. Сразу же бегите за карликом, потому что если он успеет убежать, придется спрыгивать вниз и залезать снова наверх. Получив очередное драконье яйцо, идите по проходу до конца стены. Перепрыгивайте на следующую стену и, разбив несколько каменных сундуков, подойдите к куполу башни. Оглянитесь. Вдали вы увидите статую дракона и бегающего вокруг нее быка. Планируйте туда, чтобы освободить из каменного плена — Thor'a. Спрыгивайте вниз, на вторую городскую площадь, где за торреадором бегают два свирепых быка, разбейте последнюю статую с заточенным в ней сварливым драконом Alvar'ом, после чего выходите с уровня.

### 1.5. Boss Toasty

Сокровищ — 100  
Драконов — 1

Бегите прямо до зала с окном, собирая по пути все сокровища. Оказавшись в зале, прыгайте в окно и пройдите по карнизу до каменных сундуков. Возьмите из них сокровища и возвращайтесь в зал. Выходите из зала через второй вход и освободите единственного на этом уровне дракона — Nevin'a. Приготовьтесь к встрече с первым боссом — огромным злобным пугалом. Сначала уничтожьте охраняющую его собаку, после чего дышите на пугало своим огненным дыханием. Пугало испугается, и выронив синий кристалл, убежит на другую поляну. Последуйте за ним. Теперь пугало охраняют две собаки. Расправьтесь с ними и снова нападите на пугало. Пугало развалится на части, оставив после себя нечто на двух ходулях. Бегите за этим существом и добейте его. Проверьте, все ли сокровища вы собрали, и выходите с уровня. Оказавшись в главном мире, бегите к Marco the Bal-





loonist, который перенесет вас в следующий мир.

## 2. PEACE KEEPERS

Сокровищ — 200

Драконов — 3

Бегите в пещеру и освободите дракона по имени Titan. Дойдя до конца пещеры, выходите в огромный каньон, разделенный на две части рекой. Уничтожьте всех врагов и соберите все сокровища в левой части каньона, после чего освободите Magnus'a. Пушкой, стоящей возле статуи дракона, разбейте два запертых на замок сундука и скалу с мишенью. Переберитесь на другой берег реки и в маленькой ложине возьмите золотой ключ. Там же поймите карлика с яйцом. Освободите еще одного дракона — Gunnar'a — и бегите к возвышающемуся над рекой каменному мысу. Заберитесь на него и планируйте в пещеру, которая расположена в отвесной стене каньона. Откройте ключом сундук и заберите недостающие вам сокровища.

### 2.1. Dry Canyon

Сокровищ — 400

Драконов — 4

Драконьи яйца — 1

Бегите вдоль левой стены каньона, в узкий проход между скал. Увидев карлика, отнимите у него драконье яйцо и соберите все сокровища вокруг вас. Дойдите до реки и освободите заточенного в стацию дракона Conan'a. Перепрыгните через реку на ступеньки. Поднимитесь по лестнице до каменного карниза и спланируйте с него в нишу на левой стене каньона. Пройдитесь по начинающейся в нише пещере до следующего каньона с маленьким замком посередине. Освободите в замке дракона Ivog'a и уничтожьте всех врагов поблизости. За зданием вы обнаружите ступеньки, позволяющие подняться на крышу замка. Спланируйте с крыши на каменные ступеньки на противоположной стороне каньона, к ящику с петардами. Плуньте в ящик огнем и отбегите в сторону, чтобы вас не задело взрывом, после чего соберите оставшиеся после петард сокровища. Поднимитесь по каменным ступенькам на самый верх и спланируйте на висящий далеко в воздухе остров. Соберите все находящиеся

там сокровища и возвращайтесь назад. Опять поднимитесь на крышу замка и перелетите на каменные ступеньки. Идите в правый проход до большого каньона, после чего поверните направо и запрыгните на уступ со статуей дракона. Освободите своего сородича Boris'a и залезьте на самую высокую часть уступа. Летите влево, в ворота замка. Пройдите по туннелю сквозь скалу и, выйдя на узенький карниз, спланируйте вдоль стены, влево, до уступа в стене. Запрыгните на карниз и освободите последнего дракона — Maximos'a. Возьмите лежащий рядом золотой ключ и бегите на висящий в воздухе остров, чтобы забрать недостающие сокровища.

### 2.2. Cliff Town

Сокровищ — 400

Драконов — 3

Драконьи яйца — 1

Подойдите к мосту и, не заходя на него, обыщите карнизы по краям башни. Собрав все сокровища, бегите по мосту вперед до здания со ступеньками. Запрыгните по ступенькам на крышу дома, соберите все сокровища и бегите на второй мост. Поймите бегущего вокруг дома карлика и отнимите у него драконье яйцо, после чего освободите одного из своих родственников из стоящей поблизости статуи. Поднимитесь по лестницам и крышам домов на самый верх горы и, уничтожив двух ведьм, освободите дракона по имени Enzo. Теперь планируйте с вершины горы вниз, на крыши домов. Ока зависши внизу, подожгите ракету и соберите все сокровища на крышах. Поднимайтесь опять на гору и возьмите сокровища из разбитого сундука. Добравшись снова до вершины, не торопитесь выходить с уровня, а опять летите вниз, но на этот раз в сторону далекого берега реки. Долетев до берега, уничтожьте всех грифов и соберите все сокровища, после чего освободите последнего в этом уровне дракона — Marco. Теперь найдите на этом берегу самую высокую точку и планируйте с нее к башне, из которой вы вышли, начав этот уровень. Облетайте башню по правому краю и приземляйтесь на узенький карниз, забитый сокровищами. Соберите их все и бегите к выходу из уровня. Чтобы избавить себя от утомительного путешествия по крышам домов и лестницам, поль-

зуйтесь появившимися воздушными потоками — они помогут вам забираться на высокие уступы, с которых вы сможете просто спланировать куда вам надо. Согласитесь, ведь это более быстрый способ передвижения.

### 2.3. Ice Cavern

Сокровищ — 400

Драконов — 5

Выходите из ледяной башенки и бегите по мостику к сундуку с синим алмазом. Возьмите его и возвращайтесь назад. Подойдите к левому краю площадки, после чего прыгайте на карниз со стоящим на нем снежным человеком. Бегите прямо, уничтожая всех врагов и собирая сокровища до статуи дракона. Освободите Ulric'a и бегите дальше по карнизу до большой каменной пещеры. Соберите в пещере все сокровища, освободите из камня Todor'a и залезьте на балкон с запертым на замок сундуком. Подойдите к краю карниза и внимательно осмотрите окрестности. Внизу вы увидите висящий в воздухе островок с золотым ключом. Планируйте на него и возьмите ключ. Спрыгивайте с островка на карниз и бегите вправо. Слева от вас будет ответвление в узкую пещеру. Заходите в нее и освободите из камня дракона по имени Andor. Поднимитесь по ступенькам к выходу из пещеры и, пробежав по карнизам и каменным мостикам до конца пути, вы снова окажетесь в комнате с балконом и запертым сундуком. Откройте сундук и, собрав выпавшие из него сокровища, планируйте с балкона снова на летающий островок, а с него — на карниз. Пробежите по карнизу до закручивающегося вверх спиралью каменного моста. Взберитесь по нему вверх и на круглой площадке освободите дракона — Asher'a. Не торопитесь выходить с уровня. Осмотритесь вокруг, и вы увидите с краю площадки маленькую узкую расщелину. Бегите в нее и соберите все находящиеся в пещере сокровища, после чего возвращайтесь обратно на круглую площадку. Вокруг площадки по периметру расположено несколько каменных уступов. Запрыгивайте на самый маленький из них и, прыгая с уступа на уступ, доберитесь до карниза, находящегося слева от площадки. Пробежите по открывшемуся пути до самого конца и спасите последнего на



уровне дракона — Ragnar'a. Спрыгивайте через дырку в стене в пещеру с узким проходом и возвращайтесь на круглую площадку. Проверьте, все ли сокровища вы собрали, после чего выходите с уровня.

#### 2.4.Night Flight.

На этом уровне, вам надо пролететь через огненные кольца, зеленые ворота, разбить восемь сундуков и зажечь все маяки. Так как маяки разбросаны по всему острову, то их надо зажигать по ходу движения. Сначала пролетите по пещере через восемь огненных колец. Оказавшись на другой стороне острова, разбейте сундуки и пролетите сквозь все ворота. Если вы ни пропустили не одного маяка, то закончите уровень с тремя сотнями сокровищ.

#### 2.5.Boss Doctor Shemp.

Сокровищ — 300  
Драконов — 1

Пройдите чуть-чуть вперед. Когда на вас побежит враг, не пытайтесь его уничтожить, а просто отойдите в сторону. Противник упадет с обрыва, а вам останется только подобрать выпавший у него алмаз. Бегите вперед по карнизу, уворачиваясь от врагов и собирая все сокровища. Оказавшись возле большой башни, обегите ее кругом, за башней вы найдете несколько алмазов и поток воздуха. При помощи потока поднимитесь на самый верх башни и спланируйте оттуда на висящий в воздухе островок за сиреневым алмазом. Взяв сокровище, летите назад к уступу на карнизе. Соберите на уступе все сокровища и золотой ключ, после чего спрыгивайте на карниз. При помощи еще одного потока воздуха заберитесь на уступ с пещерой. Бегите в пещеру и освободите дракона по имени Trondo. Осмотритесь. Слева, на берегу озера, вы увидите карниз с каменными сундуками. Летите к нему и, собрав все сокровища, возвращайтесь назад. Заберитесь на маленькое плато и дождитесь, когда бегающий по нему босс повернется к вам спиной. Пыхните ему огнем по заднему месту, после чего он убежит от вас по навесному мосту на следующее плато. Гоните босса по мостикам на самый верх и на самом большом плато уничтожьте его. Бегите по появившемуся мостику вверх к выходу из уровня, но вместо того

чтобы закончить этап, спланируйте с самого верха на карниз с сундуком. Так как у вас уже есть золотой ключ, то вам не составит большого труда собрать недостающие сокровища, после чего вы можете со спокойной совестью закончить уровень.

#### 3.MAGIC CRAFTERS.

Сокровищ — 300  
Драконов — 3  
Драконы яйца — 2

Заходите в пещеру и, перепрыгнув через две водяные ямы, бегите в левый коридор. Догоните карлика и отнимите у него драконье яйцо, после чего возвращайтесь обратно к развилке и бегите в правое ответвление пещеры. Освободите дракона по имени Kosmos. Выходите из пещеры на каменный мост и перейдите по нему через пропасть. Бегите по дорожке влево и, поднявшись вверх на поляну с озером,

поймайте карлика с еще одним драконьим яйцом. Вбегите по тропинке с желтыми стрелками на площадку со статуей дракона и освободите Zantor'a. Попробуйте пробежать по тропинке вниз. Ваш герой разгонится до невероятной скорости, что позволит вам миновать волшебника, который возводит каменную стену у вас на пути. Спуститесь по ступенькам вниз и освободите дракона Bolder'a. Выходите из пещеры к горному озеру. Спускайтесь по левому краю озера вниз до движущегося острова. Переберитесь по нему на другую сторону озера. Соберите на поляне рядом с воздушным шаром все сокровища, после чего поднимайтесь обратно к горному озеру. Аккуратно пройдитесь по бортику до конца воды. Бегите по тропинке до следующего озера. Перелетите на другой его берег и зайдите в маленькую каменную башенку, где возьми-

те золотой ключ. Вернитесь на ту тропинку, которая позволяла вам разогнаться до бешеной скорости. Разгонитесь и пробегите по пещере до первого горного озера, где стоит сундук, опутанный цепями. Разбейте с разбегу сундук, чтобы получить сиреневый алмаз. Опять вернитесь на тропинку для разгона, но теперь дойдите к самому правому краю площадки и спланируйте вдоль стены на секретный карниз, где вы сможете использовать полученный вами золотой ключ.

#### 3.1.Alpine Ridge.

Сокровищ — 500  
Драконов — 4  
Драконы яйца — 1

Бегите по каменному мосту до движущегося камня. Подождите, когда он уберется с моста, и быстро перебегайте на землю. При помощи исчезающей лестницы поднимитесь вверх на гору и, пробежав сквозь каменные ворота, освободите дракона по имени Zane. Запрыгните на ка-





менную арку и летите с нее на уступ с замком. Уничтожьте там всех врагов и соберите все сокровища. Найдите выдвигающиеся из стены ступеньки и переберитесь по ним наверх. Уничтожьте трех волшебников,двигающих ступени, и подойдите к краю карниза. Прыгайте на висящий в воздухе остров. Соберите все находящиеся на острове сокровища и, дождавшись, когда на противоположной стороне пропасти откроется стена, закрывающая пещеру, прыгните в нее. Пройдите по пещере сквозь гору и, выйдя на карниз, планируйте на огромный остров в центре пропасти. Дождитесь, когда на другом конце пропасти опустится стена, после чего прыгайте и убивайте волшебника. После смерти колдуна стена остановится, и вы сможете пройти дальше. Освободите Eldrid'a и бегите вверх к загону, в котором содержатся огромные чудовища. Уничтожьте сначала колдуна, который их охраняет, а потом и самих чудовищ, после чего бегите дальше наверх. Справа в стене вы заметите вход в пещеру, ведущую в глубь горы. Зайдите в этот проход и соберите там все сокровища. Выходите из пещеры и бегите дальше по карнизу вверх. Запрыгните по каменным ступеням вверх, на площадку со статуей дракона и освободите Zander'a. Подойдите к краю уступа и посмотрите вниз. Возле каменных столбов вы увидите в стене горы пещеру. Летите туда и освободите последнего на этом уровне дракона — Kelvin'a. Бегите вперед по пещере за маленьким карликом и отнимите у него драконье яйцо. Возвращайтесь к краю горы и прыгните на один из каменных столбов. Подожгите ящик с петардами и отскочите в сторону, чтобы вас не задело взрывом. Соберите все выпавшие из ящика алмазы и прыгайте на следующий столб. Так соберите все оставшиеся сокровища и бегите к выходу с уровня.

### 3.2.High Caves.

Сокровищ — 500  
Драконов — 3  
Драконьи яйца — 2

Бегите вправо ко входу в пещеру. Пробежитесь до конца пещеры, избегая встреч со стальными скорпионами. Уничтожайте стоящих на уступах колдунов, чтобы открывать себе дорогу дальше. В конце пещеры вы найдете балкон с феей, которая даст

вашему герою способность уничтожать стальных скорпионов. Бегите и уничтожайте их. Найдите выход из пещеры на карниз со статуей дракона и, освободив Ajax'a, бегите влево на тропинку для разгона. Разбегитесь и прыгайте в правый проход. Соберите там все сокровища, после чего подойдите к краю карниза и прыгните. Планируйте вдоль стены влево к горным озеркам. Поймайте бегающего вокруг озера карлика и отнимите у него драконье яйцо, после чего смело кидайтесь в пропасть. Появятся три маленькие феи, которые перенесут вас на карниз, с которого вы прыгали. Аккуратно спуститесь по тропинке вниз и бегите к каменному мосту, выложенному цветной плиткой. Перейдите по мосту в каменный грот, где взорвите три ящика с петардами. Соберите все появившиеся сокровища и вернитесь на мост. Оглянитесь. Вы увидите в склоне горы две пещеры. Планируйте в левую и, собрав все находящиеся там сокровища, вернитесь с помощью фей обратно на мост. Теперь летите в правую пещеру. Поймайте находящегося в пещере карлика и, забрав у него драконье яйцо, соберите все находящиеся в пещере сокровища. Теперь возвращайтесь к началу уровня и идите влево. По спиралевидному скату заберитесь на вершину горы. Освободите дракона Cyrus'a и прыгните с вершины горы на крышу ниже стоящего здания. Соберите все сокровища и снова поднимитесь на вершину горы. Спланируйте с вершины надвигающийся остров и уничтожьте находящегося на нем колдуна. Летите на следующий остров с колдуном. Уничтожив и этого врага, планируйте к входу в замок. Пройдите сквозь замок и прыгните на карниз здания. Соберите все находящиеся там сокровища, после чего планируйте на другую сторону пропасти, в пещеру. Освободите находящегося в пещере дракона Cedric'a и выходите с уровня.

### 3.3.Crystal Flight.

Как обычно, в каждом мире есть уровень, где надо полетать. Для начала пролетите через огненные кольца, а после — через восемь зеленых ворот. По пути сбивайте расположенные на скалах золотые сундуки и летящие вокруг главного острова самолеты. Если вы все будете выполнять четко, без лишних разворотов,

то уложите в отведенное на этот уровень время и получите три сотни сокровищ.

### 3.4.Wizard Peak.

Сокровищ — 500  
Драконов — 3  
Драконьи яйца — 2

Бегите по пещере, уничтожая по пути всех врагов, до каменного мостика через пропасть. Взойдите на левый край мостика и планируйте с него на карниз у левой горы. Пройдитесь по карнизу, для того чтобы собрать все алмазы, после чего пролетите через пропасть на другой карниз, расположенный на противоположной горе. В конце этого карниза вы найдете воздушный поток, который поднимет вас на более высокий уступ. Соберите на этом уступе все сокровища и опять летите на первую гору, но уже на более высокий карниз. Собрав все призы, осмотритесь вокруг себя. Внизу вы увидите карниз с деревянными сундуками. Прыгайте на него и соберите все алмазы, находящиеся на карнизе. Возвращайтесь обратно в пещеру и бегите по ней до статуи дракона. Освободите Jarvis'a, после чего спускайтесь вниз по тропинке для разгона. Разогнавшись, разбейте сундук с сокровищами, обмотанный цепями, и соберите все выпавшие из него алмазы. Опять при помощи дорожки для разгона попытайтесь попасть на висящий далеко в небе остров. После нескольких попыток у вас это получится. Соберите на острове все алмазы и аккуратно зайдите за каменный козырек. Там вы найдете карлика с драконьим яйцом. Заберите у него эту драконью реликвию и возвращайтесь назад. Оказавшись на твердой земле, освободите из рядом стоящей статуи дракона по имени Nexus. Опять разгонитесь на дорожках, но теперь бегите все время вправо. На самом конце дороги прыгните и летите на еще один летающий остров. Соберите все призы и посмотрите вниз. Там вы увидите еще два острова. Прыгайте на них и собирайте призы. После сбора сокровищ возвращайтесь к тому месту, где вы спасли Nexus'a, и идите прямо к каменным ступенькам. Поднимитесь по ступеням к маленькому горному озерцу и поймайте бегающего вокруг него карлика с яйцом. После этого поднимайтесь на самый верх горы и, освободив последнего дракона



Lucas'a, выходите с уровня.

### 3.5. Boss Blowhard

Сокровищ — 400  
Драконов — 1

Идите прямо по дороге, уничтожая по пути всех врагов и собирая сокровища. В самом конце пути вы увидите существо, окутанное смерчем. Пыхните в него огнем, и оно, оставив вам желтый алмаз, унесется сквозь запертую дверь. Дверь откроется, и вы сможете последовать за ним. Переберитесь по островкам через подземное озеро и в гроте, освещенном желтым светом, освободите заключенного в камень дракона Altair'a. Перепрыгните по островкам еще одно подземное озеро и выходите на деревянный карниз, опоясывающий склон горы. Бегите влево. На маленькой каменной площадке в конце карниза вы опять встретите босса. Опять поджарьте его пламенем, и когда босс улетит, планируйте на ледяную гору. Заберитесь по ступенькам на самый верх ледяной горы, последний раз пыхните на босса пламенем и выходите с уровня.

### 4. BEAST MAKERS.

Сокровищ — 300  
Драконов — 2

Бегите влево, к существам, пускающим по земле электрические разряды. Подождите, пока разряд не погаснет, и только тогда кидайтесь на них. Пробежав по каменным дорогам до статуи дракона, освободите Bruno, после чего прыгайте на лежащее в болоте бревно с тремя ящиками петард. Взорвите ящики и переходите по бревну на маленький островок. Далее с островка есть два пути на лежащие слева и справа большие острова. Сначала идите вправо. Пропрыгав до острова с большой хижиной, освободите еще одного дракона — Cleetus'a — и соберите все находящиеся на острове алмазы. Подойдите к колодцу и посмотрите в него. Вы увидите, что колодец пуст и внизу сверкают алмазы. Скорее за ними! Сбрав все сокровища, встаньте точно под отверстием колодца и подпрыгните. Вас подхватит поток воздуха и поднимет вверх. Возвращайтесь к развилке и теперь идите налево. Добравшись до каменных строений, найдите в болоте, торчащие из воды пенки. Соберите на

них все алмазы и золотой ключ. Откройте ключом сундук и идите к каменной пирамиде. Поднимитесь по лестнице на самый верх пирамиды и соберите недостающие вам сокровища.

### 4.1. Terrace Village.

Сокровищ — 400  
Драконов — 2

Бегите по террасам на самый верх, до пологого входа в дом, но не заходите в помещение, а поверните влево и по узкому карнизу обойдите террасу. Вы окажетесь с другой стороны дома. Заходите в него и задайте жару ничего не подозревающим врагам. Очистив помещение как от врагов, так и от сокровищ, выходите из дома и по каменной лесенке поднимитесь наверх. Освободите дракона по имени Claude и бегите по электрическим дорожкам. Очистите все дорожки от врагов и найдите ступеньки, ведущие на одну из башенок. Заберитесь по ступенькам наверх и, прыгая с башенки на башенку, соберите все сокровища. Прыгая по крышам, не забудьте поджечь ракеты, чтобы разбить запертые сундуки внизу. В конце электрических дорожек вы найдете статую дракона по имени Surpin. Освободите его и поднимайтесь по ступенькам, которые справа от вас, вверх. Пройдя одну электрическую площадку, прыгивайте вниз и бегите вдоль стены направо, собирая все попадающиеся на пути алмазы. В конце концов вы придете к тому месту, где стояла статуя второго дракона. Опять поднимитесь по ступенькам вверх, но на этот раз не спрыгивайте с электрической площадки вниз, а планируйте на такую же площадку недалеко. Так, прыгая с площадки на площадку, вы доберетесь до потока воздуха, который поднимет вас на крышу здания. Осмотритесь вокруг. Вы увидите

те на одном из зданий карниз с несколькими алмазами. Планируйте на него и соберите сокровища. После этого летите к огромным воротам в стене горы. Соберите оставшиеся сокровища и выходите с уровня.

### 4.2. Misty Bog.

Сокровищ — 500  
Драконов — 4

Обследуйте площадку, на которой вы оказались, за каменным козырьком находится пара алмазов. Теперь прыгайте через воду на каменные ступеньки и уничтожьте несколько диких морковок-мутантов. Соберите оставшиеся после них алмазы и летите на следующий остров. Очистив остров от врагов и сокровищ, освободите из каменного плена дракона по имени Rosco, после чего летите на деревянные мостки, находящиеся в море. Дойдя до середины мостков, прыгните на островок слева и по торчащим из воды пенкам пропрыгайте до огромного здания. Зайдите в него и пробегите по коридору до зала с драконьей статуей. Освободите Damon'a и выбирайтесь по ступеням на карниз здания. Соберите все находящиеся на карнизе сокровища, после чего





летите к деревянным мосткам. Пробежите по мосткам до торчащих из воды пеньков и заберитесь по ним в ствол пустого дерева. Вы окажетесь в огромном гроте, полном врагов. Уничтожьте их и бегите из грота по каменным ступенькам к статуе дракона Zeke. Освободите его. По разломанной стене заберитесь на крышу здания и, собрав на ней все сокровища, летите на видимые вдалеке, торчащие из воды пеньки. Соберите все находящиеся там алмазы и спускайтесь обратно вниз. Освободите последнего дракона — Bubba — и выходите с уровня.

#### 4.3.Wild Flight.

Это один из самых сложных уровней в игре. Здесь вам придется все делать очень четко и без ошибок. Летите по ходу движения моторных лодок и уничтожайте их пламенем, при этом не забывая пролетать сквозь зеленые ворота. Уничтожив лодки, вы вылетите в каньон с золотыми сундуками и самолетами. Разбейте их и получите триста алмазов.

#### 4.3.Tree Tops.

Сокровищ — 500  
Драконов — 3

Забегайте в дерево и прыгайте по ступенькам вверх. Когда вы увидите слева в стене два окна, запрыгивайте в одно из них и спускайтесь вниз, на мостик, огороженный частоколом. Идите по тропинке до выхода из дерева и поворачивайте направо. Заберитесь по ступенькам вверх, на поляну с каменными столбами. Соберите все алмазы, находящиеся на поляне, и спланируйте с уступа на остров со статуей дракона. Освободите Lyle, после чего подойдите к правому краю поляны и посмотрите вниз. Там вы увидите деревянные мостки, опоясывающие скалу. Спрыгните вниз и соберите все сокровища, находящиеся на карнизе. Снова поднимитесь на поляну и подойдите к ее левому краю. Там вы увидите висящий вдалеке остров. Летите к нему и освободите дракона по имени Jed, после чего постарайтесь поймать карлика, бегающего вокруг центральной башни, и отобрать у него сиреневый алмаз. При помощи потока воздуха вернитесь на остров, откуда вы прилетели, и при помощи разгонной дорожки спланируйте на остров с каменными колоннами. Очистив этот остров от всей живнос-

ти, летите на огромное дерево справа от вас. Разбежавшись по специальной дорожке, опоясывающей ствол дерева, перепрыгните на следующий остров, но так, чтобы с разбега разбить находящийся на нем закованный в цепи сундук. Осмотритесь вокруг. Вдали вы заметите остров с каменной башней. Летите к нему. Соберите все находящиеся на острове алмазы и прыгайте в поток воздуха, который перенесет вас на соседнее дерево. Воспользовавшись разгонной дорожкой, вернитесь на остров с башней и соберите оставшиеся сокровища. Опять перелетите на дерево и поднимитесь по дорожке ко входу в дупло. Пройдите сквозь дерево и спланируйте с карниза на другое дерево слева. Бегите по карнизу до потока воздуха. Воспользуйтесь потоком, для того чтобы попасть в дупло повыше. Вот мы и опять в начале уровня. Помните то место, где вы прыгали в окно? Теперь вам надо пробежать прямо на карниз с двумя факелами и спланировать с него на остров с огромной каменной аркой. Откройте закрытый сундук и поднимайтесь по ступенькам вверх. Освободите дракона по имени Isaak, после чего по разгонной дорожке перелетите на дерево с закрытым цепями сундуком так, чтобы разбить его. Сбегая по дорожке, постарайтесь нагнать красного карлика. Если догоните, получите сиреневый алмаз. Проверьте, все ли сокровища вы собрали, и бегите к выходу из уровня.

#### 4.4.Boss Metalhead.

Сокровищ — 500  
Драконов — 1

Прыгайте по ступенькам вверх и заходите через ворота в город. Спрыгните в ров и летите на узенький карниз внизу. Зайдите через проломленную решетку в канализацию и, поднявшись по лестнице вверх, возьмите золотой ключ. При помощи воздушного потока взлетите вверх и спланируйте на крышу одного из домов. Соберите на крышах все сокровища и спускайтесь вниз. По деревянным мосткам переберитесь через ров, после чего поднимитесь по одной из лестниц на улицу. Пройдитесь до конца улицы и, собрав все сокровища, спускайтесь вниз в подземелье. Освободите дракона по имени Sadiki и заходите в зал с боссом. Этого босса не надо ударять.

Просто уворачивайтесь от его атак и разбивайте антенны, через которые он получает энергию. Как только вы уничтожите все антенны, босс убежит в следующий зал. Последуйте за ним и еще раз уничтожьте антенны. Поднимитесь по ступенькам на левой стене зала к кислотному водопаду и в нише за ним откройте запертый сундук золотым ключом. Вернитесь обратно в зал. Подберите оставшиеся после босса алмазы и заходите в здание. При помощи воздушного потока поднимитесь на второй этаж дома и соберите все оставшиеся сокровища. Проверьте, все ли вы собрали, и выходите с уровня.

#### 5.DREAM WAEVERS.

Сокровищ — 300  
Драконов — 3

Пробежите по висящим в воздухе островкам до самого края и спланируйте в левую сторону, к замку. Пройдите сквозь замок на другую сторону острова и перепрыгните на площадку со статуей дракона. Освободите Mazi, после чего поймайте гномика часовщика. Как только вы его поймаете, крутящаяся платформа возле острова опустится, и вы сможете на нее забраться. Быстрее запрыгивайте на платформу и берите синий алмаз. Спрыгивайте обратно на остров, после чего бегите к каменной чаше с потоком воздуха. При помощи потока поднимитесь вверх в воздух и летите к следующей каменной чаше. Вернувшись в начало уровня, опять пробежите по островкам до самого края, но только теперь летите вправо на ближайший островок. Запрыгивайте в каменную чашу, и поток воздуха перенесет вас на огромный остров с королевским замком. Заходите в ворота и бегите налево. Освободите еще одного дракона — Lateef'a — и пробежите по краю озера, чтобы собрать сокровища, хранящиеся в сундуках. Выходите из замка и бегите вправо. Перепрыгните через ров на длинный остров. Пробежите до конца острова и зайдите в замок через другие ворота. Сбегайте к воздушному шару и возьмите парочку алмазов. Возвращайтесь на вытянутый остров, после чего спланируйте вниз на площадку с каменной чашей. При помощи потоков воздуха поднимитесь наверх, к островку с уменьшающей пушкой. Уничтожьте стрелка и разверните оружие в сто-



рону большого замка. Выстрелите из пушки по двум врагам, охраняющим третий вход в замок, после чего спланируйте на островок, расположенный чуть ниже, чтобы освободить последнего на этом уровне дракона — Zikomo. Летите к большому замку и уничтожьте врагов, загораживающих вход в него. Поднимитесь по лестнице вверх, на карниз. Посмотрите: напротив вас на башне есть маленький уступ, на котором лежат несколько алмазов. Прыгайте на карниз и пройдите по нему до островка с двумя гномами. Поймайте их и по поднявшимся платформам заберитесь на каменную колонну. Прыгайте на остров с ящиком петард, взорвите их и, собрав все выпавшие алмазы, планируйте на большой остров, висящий в воздухе. Соберите все оставшиеся на этом уровне алмазы и идите на остров с маленьким замком.

### 5.1. Haunted Towers.

Сокровищ — 500

Драконов — 3

Взломайте дверь перед собой и бегите прямо до комнаты с феей. Когда она вам подарит свой поцелуй, возвращайтесь назад и уничтожьте всех рыцарей. Выходите на карниз и прыгайте в воздушный поток, который перенесет вас на большой остров. Освободите дракона Kosoko и найдите на острове еще одну фею. При помощи поцелуя феи опять уничтожьте всех рыцарей поблизости от вас. Взломайте металлическую дверь и поднимитесь по скату вверх. Запрыгните в воздушный поток, который перенесет вас на ступеньки, опоясывающие главную башню. Пропрыгайте по ступенькам до балкона и войдите в башню. Разгонитесь по специальной дорожке и разбейте металлические двери, преграждающие вам дорогу вниз. Вы окажетесь в комнате со множеством дверей. Разбейте центральную дверь и освободите из каменного плена еще одного дракона — Lutalo. Откройте все остальные двери и соберите все находящиеся за ними сокровища, после чего идите к маленькому озеру перед замком. Соберите все сокровища вокруг озера и возвращайтесь в башню. В самой правой комнате поднимитесь по ступенькам на балкон и перепрыгните через пропасть на карниз с рыцарем. Увернитесь от его удара и найдите фею. Получив от

нее поцелуй, уничтожьте всех рыцарей, после чего планируйте вдоль башни на уступ у ее подножия. При помощи воздушного потока поднимитесь на балкон и освободите из статуи Сорано. Пробежите по коридору до большого зала и быстро поднимайтесь по ступеням вверх, пока рыцари не ожили. На самом верху, за дверью, вы найдете еще одну фею. Поцелуйте ее и уничтожьте оставшихся рыцарей. Проверьте, все ли сокровища вы собрали, и бегите к выходу с уровня.

### 5.2. Dark Passage.

Сокровищ — 500

Драконов — 5

На этом уровне надо быть осторожным с противниками. Их можно убить только при включенном свете. Если свет выключен, то враги превращаются в ужасных огромных монстров, к тому же неуязвимых. С самого начала бегите до каменной чаши с воздушным потоком и поднимайтесь по нему наверх. Освободите дракона по имени Kasiya, после чего бегите по карнизу на самый верх, до следующей драконьей статуи. Освободите еще одного дракона — Azizi — и продолжайте движение вверх по карнизу до конца. Перепрыгните

через пропасть на уступ с чертенком. Бегите на центральную площадку и освободите Bakari. Спланируйте в одну из пещер в стене горы и пробежите по ней до карниза с врагами. Уничтожьте их и пробежите по карнизу до края. Посмотрите вниз. Видите, куда вам надо попасть? Летите в ту сторону и приземляйтесь на узеньком уступе. Пройдите по нему до каменной чаши, где воздушный поток поднимет вас наверх. Соберите на открывшемся вам карнизе все сокровища и заходите в пещеру. Освободите из ста-

туи дракона по имени Apara, после чего планируйте с балкона на карниз с каменными ступенями. Поднимитесь по ступеням наверх и прыгните на карниз с тремя собаками. Уничтожьте собак и планируйте на следующий уступ с пещерой. Пройдите до конца пещеры и освободите последнего на этом уровне дракона — Obasi. Осмотритесь вокруг себя. Вдали вы увидите пещеру в склоне горы. Долетите до пещеры и соберите все находящиеся в ней сокровища. Прыгните в воздушный поток, для того чтобы подняться на один уровень вверх. Бегите по ступенькам все выше и выше, пока не выйдете в главный зал. Подождите находящуюся на балконе петарду и летите к сундуку, который она разбила. Соберите оставшиеся на этом уровне сокровища и назад домой.

### 5.3. Dream Weavers.

Сокровищ — 400

Драконов — 3

Забирайтесь на каменную чашу с воздушным потоком и планируйте на летающий остров. Сбейте летуна на воздушном шаре и летите на соседний островок. Прыгая с островка на ос-





тровок, освободите трех фей, заточенных в клетки, и бегите к каменной чаше. Освобожденные феи подхватят вас и перенесут к статуе дракона. Освободите Mudada и бегите по дорожке вниз. Освободите еще трех фей, и они вас поднимут обратно наверх. Перепрыгните через обрыв к летающему врагу и сбейте его. Поверните налево и зайдите в замок. При помощи воздушного потока поднимитесь на второй этаж замка и спасите еще трех фей. В благодарность они вас перенесут на самый верх замка, где вы сможете взять золотой ключ и освободить дракона по имени Useni. Перепрыгните на балкон и разбегитесь по специальной дорожке, чтобы набрать суперскорость. Перелетите на остров с кольцевой дорожкой и, не снижая скорости, сделайте полный круг, после чего снова прыгайте. Соберите все сокровища на крыше этого здания и идите к входу в замок. Пропрыгайте по островкам к статуе дракона и освободите Baruti. Снова спасите трех фей, и они вас перебросят на са-



мый верх башни. Пройдите через башню по мосткам на балкон и спланируйте с него на летающий островок. Освободите последних трех фей, и они отнесут вас к выходу с уровня.

#### 5.4.Icy Flight.

Данный уровень ничем не отличается от других, ему подобных. Разбейте восемь красных бочек, зажгите восемь маяков, уничтожьте всех вертолетчиков и все золотые сундуки, после чего получите триста алмазов.

#### 5.5.Boss Jacques.

Сокровищ — 500  
Драконов — 2

Поймайте гномика и с его помощью поднимитесь на одну ступеньку вверх. Бегите направо и по плавающим в воздухе островкам доберитесь до входа в пещеру, собирая по пути все сокровища. Вернитесь назад на развилку и бегите



влево. Прыгайте по островкам до большой колонны. Поймайте гномика, для того чтобы опустить колонну, и забирайтесь на нее. Планируйте с колонны через пропасть на карниз. Освободите дракона по имени Unika и бегите дальше по карнизу. При помощи воздушных потоков соберите сокровища на дальних уступах и возвращайтесь обратно на карниз. Прыгайте влево, на каменную чашу. Поток вас подбросит вверх, и вы сможете спланировать на каменные столбы. Уничтожьте стоящих на столбах врагов и возвращайтесь к каменной колонне. Прыгайте через пропасть на маленький островок с алмазами, а с него на карниз. Поймайте двух гномиков, чтобы поднять колонну. Залезьте на самый верх колонны и возьмите в нише золотой ключ. Опять поднимите колонну, залезьте на нее и планируйте через пропасть на уступ с врагами. Уничтожьте врагов и при помощи гномика поднимитесь ко входу в пещеру. Откройте золотым ключом сундук и забегайте во внутрь пещеры. Освободите последнего в этом мире дракона Revilo и бегите на встречу с боссом. Гоните босса по островкам наверх, пока он не остано-





вится. Стреляйте по нему огнем, и он вскорости загнется, подарив вам полторы сотни алмазов. Поднимайтесь по островкам на самый верх и выходите с уровня.

## 6. GNASTY'S WORLD.

### 6.1.Gnorc Gnexus.

Сокровищ — 200

Драконов — 2

Вы оказываетесь на каменном острове посреди океана. Данный мир открывается не сразу, а постепенно, по мере прохождения смежных с ним уровней. В самом начале вы можете только освободить одного дракона — Delbin'a — и собрать семьдесят пять алмазов. Собрав все эти вещи, бегите в ворота другого уровня.

### 6.2.Gnorc Cove.

Сокровищ — 400

Драконов — 2

Пробежите по берегу реки до склада контейнеров перед кораблем. Заберитесь вверх на контейнеры и освободите дракона по имени Lateef, после чего бегите на корабль. Выйдите из корабля через другой выход и перепрыгните через воду в пещеру. Пройдите до конца пещеры и перепрыгните на металлический остров. С острова идите на еще один корабль и, пропутешествовав по его трюмам, выходите на сушу. Освободите еще одного дракона — Tomas'a — и бегите по деревянным мосткам к круглому сооружению в воде. Спускайтесь по лестнице ниже уровня воды и обследуйте коридоры на наличие сокровищ. По одному из этих коридоров вы сможете попасть к выходу с уровня.

### 6.3.Twilight Harbor.

Сокровищ — 400

Драконов — 2

Бегите по дорожке прямо в замок, найдите внутри помещения воздушный поток и поднимитесь на нем на второй этаж. Перепрыгните через пропасть в другую часть замка и бегите прямо по тропинке к статуе дракона. Освободите Cosmos, после чего бегите

вперед до раздвижного моста. Перейдите мост и поднимите его. Освободите дракона по имени Cleetus и обыщите соседние комнаты на предмет нахождения алмазов. Разгонитесь по специальной дорожке и при помощи поднятого моста прыгните на крышу здания. Соберите там все алмазы и возвращайтесь назад. Опустите мост и, опять разогнавшись на дорожке, попробуйте разбить сундук, опутанный цепями. После того как вам это удастся, бегите вперед по дорожкам, уничтожая автоматчиков и собирая все сокровища. В конце пути вас ждет выход с уровня.

### 6.4.Gnasty Gnorc.

Сокровищ — 500

Это самый последний и самый главный босс в игре. Прежде чем идти к нему, сначала поймайте карлика и отнимите у него золотой ключ. Подойдите к большой двери и откройте ее. За дверью окажется еще один карлик с ключом. Догоните его. Собери-

те все сокровища в тех местах, где гонялись за карликами и идите к боссу. Вставьте золотой ключ в постамент, на котором стоит босс. После этого гоните босса на круглую площадку на самом верш и дышите на него огнем. Он испугается, откроет новый проход и убежит. Не мешкая, следуйте за ним. Пропрыгайте по высовывающимся из стен платформам до конца зала с лавой и пыхните в босса последний раз огнем.

### 6.5.Gnasty's Loot.

Сокровищ — 2000

Данный уровень является призовым. Здесь вы можете свободно летать и забираться в любые ранее труднодоступные места. Будьте просто внимательны и постарайтесь собрать все сокровища. После того как вы соберете две тысячи алмазов, вам покажут секретную заставку игры.





## Akuji The Heartless.

### Невидимость.

Поставьте игру на паузу и зажмите L2 или R2, а теперь наберите:

вправо, вправо, влево, треугольник, X, вверх, O, влево.

### Бескленные Spirit Spells

(после их изучения).

Поставьте игру на паузу и зажмите L2 или R2, а теперь наберите:

влево, треугольник, влево, влево, O, влево, треугольник, вправо, O, вверх, вверх, вниз.

### Debug Menu.

Поставьте игру на паузу и зажмите L2 или R2, а теперь наберите:

влево, вверх, вверх, треугольник, вправо, квадрат, влево, треугольник, вверх, вниз, вправо, вправо.

## Street Fighter Alpha 3.

### Играть за Arcade Balrog.

Выиграйте World Tour на нормальном уровне сложности (не открывайте Evil Ryu и т.д.). На экране выбора персонажа зажмите L2 и выберите Balrog.

### Играть за Evil Ryu & Guile.

В режиме World Tour, развейте своего персонажа до уровня 30+, чтобы стали доступны три экстремальных уровня. Победите Guile на первом, затем Evil Ryu. Теперь оба они будут доступными для игры.

### Играть за Shin Gouki

После победы над Guile и Evil Ryu в первых двух призовых уровнях World Tour (смотри выше), забейте Shin Gouki на третьем уровне. Теперь спокойно выбирайте Gouki с зажатым шифтом L2.

### Играть за Super Gouki в последней битве.

В режиме Final Battle выберите персонажа, затем зажмите L1 + L2 до того, как появится экран с изображением бойцов (versus screen).

### Включить Team Battle & Survival Modes.

Пройдите World Tour с результатами где-то в районе 10 уровня.

### Включить Dramatic Battle & Final Battle Modes.

Пройдите режим Arcade на сложности level 8.

### Включить Dual Battle.

Пройдите режим Dramatic Battle дважды, первый используя Ryu & Ken, второй используя Juli & Juni. Теперь вы сможете выбрать двух различных персонажей в этом режиме.

### Classical Mode.

Существует два варианта открыть этот режим. Первый — три часа игры в общей сложности. Второй — пройти режим Arcade на сложности level 6. На экране выбора персонажа нажмите Select, чтобы перевести игру

в режим Classical.

### Saikyou Mode.

Чтобы стал доступен этот режим потребуются уже четыре часа. Как и выше нажатие на Select переведет персонажа в режим Saikyou. Это просто уменьшит полоску Guard Power.

### Mazi Mode.

Здесь опять два пути: либо пять часов игры в общей сложности, либо победа в режиме Arcade на сложности level 7. Вновь используя Select вы переводите выбранного бойца в режим Mazi. Это по истине игра для профессионалов, т.к. атаки врага будут причинять вам двойной ущерб и кроме того, чтобы выиграть ему необходима победа лишь в одном раунде.

### Альтернативное вступление.

Набрав в общей сложности 48 часов игры, вы откроете еще один вступительный ролик, где отображены уже все герои.

## WCW Nitro.

Каждым из шестнадцати главных героев можно открыть еще по три дополнительных, доводя таким образом их общее количество до шестидесяти четырех. Для этого, как обычно, надо выиграть турнир за одного игрока. Правда существует одно ограничение — играть придется на уровне сложности не ниже «normal». Как только вы победите в турнире скрытый персонаж станет доступен. Теперь, используя его, вы сможете открыть второго персонажа скрытой тройки. Продолжайте этот процесс пока не откроете всех.

## WCW vs NWO Thunder.

### Все персонажи.

На любом из экранов меню, нажмите R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4, Select (правильный набор сопровождается звуком). Теперь вы спокойно можете выбрать всех 64 стандартных персонажа, плюс 64 дополнительных, включая девушек, программистов и животных.

Можно открыть альтер эго каждого из персонажей и индивидуально, «высветите» любого из персонажей на экране выбора и нажмите R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select.

### Цвета силы.

На любом из экранов меню нажмите L2 x4, R2 x4, L1 x4, R1 x4 и Select (правильный набор сопровождается звуком). Теперь вы можете изменять силу любой части тела спортсменов, нажимая L1, L2, R1, или R2. Причем красный означает слабость, а зеленый наоборот — мощь.

### Доступ ко всем рингам.

На любом из экранов меню нажмите L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2 и Select (правильный набор сопровождается звуком). Теперь на экране опций вы можете выбрать любой из

секретных рингов.

А если хотите открывать их по одному, то в экране опций нажмите R1, R2, R1, R2, Select, чтобы продвинуться на один вперед или L1, L2, L1, L2, Select, чтобы вернуться назад.

### Режим больших голов.

На любом из экранов меню нажмите R1 x7, R2, Select.

### Режим больших спортсменов.

На любом из экранов меню нажмите R2 x7, R1, Select.

## Bombberman World.

### Пароли для доступа к:

Bonus Versus Level — 5656.

Bonus Battle Level — 4989.

Battle Royal Mode — 1616.

Maniac Mode — 4622.

### Пароли уровней:

Planet Forest.

1-1 8010

1-2 1180

1-3 8086

1-4 2919

1-5 1021

Planet Wind.

2-1 0127

2-2 1220

2-3 1018

2-4 0804

2-5 0714

Planet Fire.

3-1 1027

3-2 2413

3-3 3009

3-4 6502

3-5 6809

Planet Ocean.

4-1 0627

4-2 8818

4-3 3674

4-4 4891

4-5 0605

Planet Black.

5-1 0730

5-2 2151

5-3 3562

5-4 3812

5-5 2203

## Circuit Breakers.

### Все трассы.

Начните игру за одного, нажмите на паузу и войдите в options. Выберите Sound и «высветите» FX Volume, затем нажмите L1 + L2. Игра теперь будет завершена на 400% и все трассы станут доступными.

### Ночные гонки.

На экране выбора трассы зажмите L1 + L2 + R1 + R2 пока не возникнет засветка перед машинкой.



## Devil Dice.

### Введение.

Нажмите «круг» на экране заставки, чтобы вывести правила игры; или нажмите ее дважды для вывода советов по тактике игры.

### Ускорение.

Если вы пригнали в режиме Wars и в живых остались лишь компьютерные игроки, то можно легко ускорить наступление финала на кнопку «квадрат».

### Проигрышь Audio CD.

Когда загрузился экран основного меню, можно игровой диск заменить на любой аудио CD. Нажмите start во время игры, а опция BGM поможет выбрать нужную композицию. Обратная замена позволит наслаждаться галлереей картинок к игре.

### Призовые уровни.

Решите все 100 головоломок в Puzzle Mode, чтобы открыть 1000 новых. Чтобы сделать их доступными, «высветите» Random на экране Stage Select и нажмите X. Теперь вы можете выбрать любую из головоломок (прокрутка — L2 и R2).

А чтобы вам проще было играть, стоит упомянуть об одном правиле. Сумма точек на лицевой и задней сторонах кости всегда равна семи.

## Future Cop: LAPD.

### Пароли к Crime War (уровень — пароль):

Zuma Beach — TAFRGYBLRR  
LA Brea Tar Pits — CRGRGYBLRY  
Venice Beach — FUMRGYBLRL  
Hell's Gate Prison — SICUGYBLLI  
Studio City — TAFUGYBLRL  
LAX Spaceport — CRGUGYBLLY  
Long Beach — FUMUGYBLLL  
Пройдено все — SIFYGYBISR

### Коды.

Нижеприведенные коды вводятся как пароли либо в Crime War, либо в Precinct Assault zone.

DISYFISLFY — все миссии пройдены (в выбранном сценарии).

DITFISLFL — все миссии пройдены и закрыты.

DYPYFASRHR — все миссии пройдены, все оружие типа Easter Egg.

SIFRGYBERR — Невидимость.

SYMRGOBRRL — Все оружие типа Easter Egg.

DYSIFASRHY — все миссии пройдены и закрыты, все оружие типа Easter Egg.

DYTIFASUHL — все миссии пройдены и закрыты, все оружие типа Easter Egg, невидимость.

«Коды на паузе».

Во время миссии нажмите на паузу (start), затем Select для выхода в Options. Выделите Volume Sound FX и введите один из следующих кодов. Теперь Quit и Yes; если код введен правильно, то экран должен мигнуть.

Перезарядка щита — квадрат, Select, o, X  
Перезарядка Gun — квадрат, o, Select, X, Select, X, o, квадрат

Перезарядка Heavy — o, X, Select, квадрат, o, X, Select, квадрат

Перезарядка Special — квадрат, Select, квадрат, o, Select, X

Power Up Gun — o, o, o, X, X, X, o, Select

Power Up Heavy — квадрат, квадрат, квадрат, o, X, o, X

Power Up Special — квадрат, o, квадрат, Select, X, квадрат, o

Невидимость — o, o, Select, Select, o, Select, X, квадрат

Добавить 200 Points (Precinct Assault) — o, квадрат, o, X, Select, квадрат, X

Синий игрок превращается в черного (Precinct Assault) — квадрат, Select, o, X, X, o, Select, квадрат.

Замечание: если последние коды набрать неправильно, вы получите «game over».

## Ninja: Shadow Of Darkness.

### Выбор уровней.

1. Когда игра загружается в первый раз и появляется экран 'Checking Memory Card', нажмите L2 три раза, а затем R2 три раза. Если все правильно, то появится надпись 'Del's cheat on'.

2. Теперь в основном меню вы можете выбрать любой уровень, используя крестовину вверх и вниз.

## Super Puzzle Fighter II.

### Скрытые персонажи.

Все они открываются с экрана выбора персонажа и станут доступны в любом режиме, включая Street Puzzle Mode.

### Играть за Akuma (Gouki).

Для игрока 1: установите курсор на Morrigan, теперь нажмите Select и введите Вниз, Вниз, Влево, Влево, Влево, О.

Для игрока 2: установите курсор на Felicia, теперь нажмите Select и введите Вниз, Вниз, Вниз, Вправо, Вправо, Вправо, О.

### Играть за Devilot.

Для игрока 1: установите курсор на Morrigan, теперь нажмите Select и введите, Влево, Влево, Влево, Вниз, Вниз, Вниз, а когда таймер покажет ровно 10 секунд — нажмите О.

Для игрока 2: установите курсор на Felicia, теперь нажмите Select и введите Вправо, Вправо, Вправо, Вниз, Вниз, Вниз, а когда таймер покажет ровно 10 секунд — нажмите О.

### Играть за Dan.

Для игрока 1: установите курсор на Morrigan, теперь нажмите Select и введите Влево, Влево, Влево, Вниз, Вниз, Вниз, О.

Для игрока 2: установите курсор на Felicia, теперь нажмите Select и введите Вправо, Вправо, Вправо, Вниз, Вниз, Вниз, О.

### Играть за Hsien-Ko's (Lei-Lei's) Sister.

Для игрока 1: установите курсор на Morrigan, теперь нажмите Select, сдвиньте курсор на один квадрат вправо и нажмите О.

Для игрока 2: установите курсор на Felicia, теперь нажмите Select, сдвиньте курсор на два квадрата влево и нажмите О.

### Играть за Amanda.

Для игрока 1: установите курсор на Morrigan, теперь нажмите Select, сдвиньте курсор на два квадрата вправо и нажмите О.

Для игрока 2: установите курсор на Felicia, теперь нажмите Select, сдвиньте курсор на один квадрат влево и нажмите О.

### Играть против CPU Devilot.

До того как достигните Stage 7, вы должны выполнить следующее, причем не используя continuing:

1. противник должен быть повержен в течение одной минуты за один раунд.
2. имеется хотя бы одно Super Combo.
3. имеется maximum chain из четырех или более.
4. имеется maximum Power Gem не менее 20.

Играть против CPU Dan.

До того как достигните Stage 6, вы должны выполнить следующее, причем не используя continuing:

1. противник должен быть повержен в течение одной минуты за один раунд.
2. имеется хотя бы одно Super Combo.
3. имеется maximum chain из четырех или более.
4. имеется maximum Power Gem не менее 20.

### Выбор уровней.

После выбора персонажа, нажмите L2, R2 и Select, и выберите handicap. Теперь, не отпуская зажатых клавиш, нажмите следующее:

Ryu: Влево

Chun-Li: Вниз

Ken: Вправо

Sakura: треугольник

Akuma: L1

Dan: ничего

Morrigan: вверх

Donovan: О

Felicia: квадрат

Hsien-Ko: X

Devilot: R1



## Привет издателям Official PlayStation!

Пишет вам человек, который очень любит поиграть в стратегию. В вашем журнале так много всяких игр, но они не для тех людей, кто играет в стратегию. Я хоть и не очень сильный стратег, но многие игры одолел: это C&C, Red Alert, Warcraft 2.

Ну, а теперь пара вопросов.

1. Планируется ли на PlayStation выпуск таких игр, как C&C 2: Tiberian Sun, StarCraft и K&N D?
2. Есть ли на PlayStation еще стратегии, кроме C&C, Red Alert и Warcraft 2?

*Ракет Роман. Город Сланци.*

1. До последнего момента компания Westwood, которая разрабатывает Tiberian Sun, постоянно твердила о том, что на PlayStation сделать эту игру просто невозможно, поэтому ее можно пока не ждать. Эксклюзивные права на перевод StarCraft на игровые приставки приобрела компания Nintendo, поэтому и эту игру на PlayStation вы вряд ли увидите. А вот K&N D должна выйти уже совсем скоро, приблизительно в ноябре этого года.

2. Строго говоря, кроме вышеперечисленных игр в жанре real-time strategy на PlayStation больше ничего и нет. Однако в библиотеке игр для PS имеется много других замечательных стратегических игр. В частности, как уже не раз говорилось, любителям этого жанра стоит попробовать целый ряд пошаговых стратегических игр от японских и английских разработчиков, таких, как Final Fantasy Tactics, Kartia, Tactics Ogre, Ogre Battle, X-COM и пр. Также на PS имеются и другие стратегические игры, отдаленно напоминающие C&C, Red Alert и Warcraft 2, такие, как Z или Wargames.

## Здравствуй!

Пишу вам во второй раз. Часть первого моего письма была опубликована в журнале №5'98. Ободренный данным фактом, решил написать еще одно письмо. На сей раз речь пойдет о картах памяти для PlayStation. Информации по данному вопросу я не встречал ни в одном из изданий, посвященных игровым приставкам, в связи с чем решил поделиться с вами своими знаниями по этому вопросу. На данный момент на рынке пред-

ставлены карты памяти с объемом в 15, 120, 180 и 360 блоков, производителями которых являются компании NAKI, MAD KATZ, MEGACOM и др. Стандартной картой памяти как известно является обычная карта с объемом 15 блоков. Как не трудно заметить, объем всех остальных карточек памяти кратен 15. Работа любой карты памяти, объем которой превышает 15 блоков, организуется следующим образом: 15 блоков памяти образуют одну страницу. На корпусе карты располагаются одна или две кнопки, предназначенные для того чтобы листать страницы. Страницы можно листать вне зависимости от того, заполнены они или нет. На корпусе этих карт также расположены индикаторы процесса считывания данных. На отличиях органов индикации я остановлюсь более подробно ниже.

Обзор карт памяти я хочу начать с модели PRO-8000A, рассчитанной на 120 блоков. По всей видимости, данная карта памяти является «левой», так как данных о ее производителе на упаковке я не встретил. На корпусе карты располагаются кнопка для перелистывания страниц и светодиод для индикации. Ничего хорошего о работе этой карты памяти я сказать не могу, в связи с тем, что все карты данного типа опробованные мною, не работали (при попытке записи приставка выдавала сообщение типа memory card is not inserted).

Далее рассмотрим карту памяти memory card plus, выпущенную компанией NAKI, и имеющую объем 120 блоков. На ее корпусе расположена кнопка для перелистывания страниц и три светодиода для индикации. Число нажатий на кнопку соответствует номеру включаемой страницы. Светодиоды показывают следующую информацию: во-первых, номер включенной страницы в двоичной системе исчисления (данная карта памяти использует 8 страниц для записи данных), а во-вторых, они сигнализируют о ходе считывания данных. При смене страницы светодиоды начинают беспорядочно мигать, что говорит о том, что происходит считывание информации. Через некоторое время светодиоды начинают высвечивать номер страницы — следовательно процесс считывания завершен и карта готова к работе.

Теперь несколько слов о работе этой карты. После того как я полностью записал несколько страниц, карта отказывалась листаться дальше (отказ — пять коротких вспышек светодиода). После удаления с каждой страницы по 7-8 блоков, проблема с перелистыванием страниц исчезла. Исходя из этого можно сказать, что реально эту карту памяти можно использовать только наполовину. При этом необходимо учесть следующий факт. Я записывал на страницу файлы, занимающие по 1-2 блока памяти, и при этих условиях карта не листалась. Однако при сохранении такой игры как Hexen, занимающей 15 блоков, проблем с работой карты не возникало. Следовательно существует некоторая взаимосвязь между количеством записанных на страницу карты игр и проблемой перелистывания страниц. Всего было протестировано 2 карты данного типа.

Теперь рассмотрим карту памяти 12X Memory Card, производимую компанией Mad Katz и предназначенную для записи 180 блоков. На корпусе карты расположены 2 кнопки для перелистывания страниц и небольшой жидкокристаллический индикатор. 2 кнопки позволяют листать страницы вперед и назад, а индикатор показывает номер включенной страницы. При смене страницы индикатор начинает мигать, что говорит о том, что идет процесс считывания данных. После завершения этого процесса на экране высвечивается номер открытой страницы. Замечу, что данная карта памяти обладает более высокой скоростью считывания, нежели предыдущая карта в этом обзоре.

Серьезных недостатков в работе этой карты мною выявлено не было, за исключением небольшого нюанса. Я записывал игру Hexen, а затем перелистывал страницы. При возвращении на страницу с сохраненной игрой опция Load игры Hexen не работала, и после длительного считывания приставка выдавала сообщение о том, что карта памяти испорчена.

И в заключении моего небольшого обзора карт памяти хочется обратить внимание на обычные 15-блочные карты. Они являются самыми простыми и неприхотливыми. Никаких сбоев в их работе мною замечено не было.

На этом заканчиваю свое письмо.

*С уважением,*

*Дмитрий Крылов, город Москва.*



# САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

журнал компьютерных жулиганов

# ХАКЕР

#3/99

[www.hacker.ru](http://www.hacker.ru)

Как  
хакнуть  
бабушек  
у подъезда

DJ Грув  
делится  
секретами  
мастерства

И снова  
кардинг

Лучшие  
программы  
для хакера

# ВІРУСЫ



Третий  
номер  
в продаже  
с 7 апреля



**Здравствуйте редакция журнала Official PlayStation Россия.**

Читая журналы об играх я встретил интересную вещь. В одном из них я прочитал об игре Vigilante 8 следующее: «графика, мягко скажем, не блещет (а из-за этого пошел насмарку дизайн уровней), а музыка вообще достойна замалчивания». В вашем же журнале вы этой игре поставили 5 и расхвалили её. Так кому же верить?

И пожалуйста, если можно, ответьте на вопросы:

1. Если в рабочем состоянии вынимать из приставки джойстики и подключать к ней что-нибудь другое, то не приведет ли это к ее порче?
2. Что вы можете сказать об игре Brain Dead 13, стоит ли ее покупать?
3. Когда вышла игра Power Slave.
4. Есть ли игры на PS типа FOX Hunt, то есть в виде интерактивного кино?
5. Отличаются ли графически игры на PS и PC?
6. Много ли в продаже существует видеодисков, стоит ли покупать видеоблок.

**Давыдкин Виталий.  
Город Москва.**

Начнем с того, что графика в V8 действительно заслуживает всяческих похвал, а дизайн ее уровней, пусть и нельзя назвать гениальным, но плохим также не назовешь. Что же касается мнения другого журнала об этой отличной игре, то мы его комментировать не будем — пусть оно останется на совести их редакции. К большому сожалению, многие начинающие авторы и рецензенты часто путают понятия хорошей или плохой игры с игрой, которая просто им нравится или не нравится. Отсюда и возникают такие вот обзоры, в которых субъективное мнение отдельного человека, его привычки и устоявшиеся предпочтения подменяют реальную картину. В частности, одному из наших авторов просто не нравится цветовая палитра, используемая американскими разработчиками в своих играх, однако эту существенную для него деталь он никогда не поставит в упрек какой-либо конкретной американской игре. А теперь позвольте перейти к ответам на ваши вопросы.

1. Обычно такие действия ни к чему

плохому не приводят. Тем не менее, опасность того, что у вас при этом сгорит джойстик, существует, поэтому советуем вам не подключать к работающей приставке какие-либо аксессуары.

2. Это интерактивный мультфильм с приятной графикой и довольно ограниченным игровым процессом (там нужно нажать в определенный момент определенную кнопку, чтобы посмотреть, что произойдет дальше). К сожалению, в такие игры интересно играть только один раз, поэтому рекомендовать их мы можем только поклонником подобного жанра.

3. Примерно 2 года назад.

4. Таких игр практически нет. Однако недавно Sony выпустила на PS одну такую игру, сделанную по мотивам сериала «X-Files».

5. Безусловно. Строго говоря, по качеству графики PlayStation сегодня стоит практически в одном ряду с рядовым персональным компьютером, плюс-минус самая малость. При всем при этом, ее аппаратные возможности позволяют делать несколько более зрелищные игры, чем на компьютере без трехмерного акселератора. С другой стороны, у PS довольно небольшой объем оперативной памяти, что не позволяет разработчикам с легкостью делать для нее типично писишные игры типа Quake'a. Но если мы посмотрим на компьютер, оснащенный трехмерным акселератором, то приходится признать заметное отставание от него по производительности нашей старой доброй Playstation, которая была разработана уже четыре года назад.

6. Дисков в продаже вроде бы достаточно, однако если у вас уже есть видеомagneфон, видео блок стоит приобрести только лишь из коллекционных побуждений.

**Добрый день уважаемая редакция журнала Official Playstation.**

Пишут вам Славян и Серега из Города Москвы. Мы надеемся, что вы ответите на давно интересующие нас вопросы.

1. Какие игры выпустила или еще выпустит фирма Oddworld?
  2. В какие игры можно играть через Link cable и сколько дисков для этого нужно.
- Спасибо.

1. Эта команда пока выпустила всего две игры из своей серии Oddworld, благодаря которым и прославилась. К сожалению, их третья игра из этой серии на PlayStation, скорее всего, не появится.

2. Для игры через Link cable необходимо иметь 2 приставки, 2 телевизора и 2 одинаковых игры. Каждая из приставок сначала, как обычно, подключается к своему телевизору, а затем, с помощью этого кабеля, их можно соединить в сеть. К сожалению, особой популярности этот аксессуар не добился, поэтому разработчики сегодня практически прекратили выпуск игр, его поддерживающих. По нашему мнению, наилучшей игрой, которая поддерживает этот аксессуар, была и остается великолепная гонка Wipeout XL (2097). Ниже мы приводим небольшой список и других игр, в которые можно играть через Link cable и не жалеть об этом:

1. Need For Speed
2. Doom
3. Motor Toon Grand Prix 2
4. Formula One
5. Burning Road
6. Ridge Racer Revolution
7. Andretti Racing '97
8. Raging Skies
9. Destruction Derby

**Здравствуйте уважаемая редакция Official PlayStation.**

Сейчас появилось много русифицированных игр, но качество озвучивания и перевода в них очень плохое. Меня интересует, будут ли игры действительно переводиться настоящими профессионалами.

**Марченко Алексей.  
Город Старый Оскол.**

Мы сами находимся просто в ужасе от качества перевода пиратских игр так называемыми «профессионалами». Честно говоря, хуже этого мы еще ничего не слышали. Однако кроме этих любителей-недоучек, которые, к тому же, переводят игры для наглых воров-пиратов, ничего на русском языке вы пока не найдете. Поэтому советуем вам обращаться со своими просьбами о переводе игр непосредственно в Sony.





**НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION**

Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 183-4001), МАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 27 и 29, ст.м. Юго-Западная, Ленинский проспект), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. Юго-Западная). Остальные продажи: БУКА, тел. 111-5456; ТЕПЛОТАР, тел. 832-8412



namco



# TEKKEN 3™

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED